A PC-JÁTÉKŐRÜLTEK MAGAZINJA

398,-Ft

576 KByte

Számítástechnikai magazin

IX.évfolyam, 12.szám, 1998. december

SETTLERS III
A fiúk a bányában dolgoznak

CARMAGEDDON II
Akit Ámok nyila eltalál...

TOMB RAIDER III
Lara szexibb, mint valaha!

GRIM FANDANGO
Haláli kaland Halálföldjén

RAILROAD TYCOON II
Hív a vasút, vár a MÁV!

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 35-90-576

Az árak a 25%-os ÁFA-t tartalmazzák! Az árváltozást indokolt esetben fenntartjuk!

PC CD ROM

100 AIRBORNE ACTION	1999.-
100 FIGHTING ACTION	1999.-
100 RACING ACTION	1999.-
100 SPORTS ACTION	1999.-
101ST AIRBORNE IN NORMANDY	11999.-
11TH HOUR	4999.-
1942 PACIFIC AIR WAR + SCENARIO	4999.-
1944 ACROS THE RHINE	3999.-
3 KOPONYA TOLTEC KINCS TITKA	9999.-
3 MEGAGAMES	5999.-
7TH GUEST /H	4999.-
ABUSE	9999.-
ACTUA TENNIS	11999.-
ADDICTION PINBALL	7999.-
ADV.TACT.MISS.X WING VS TIE FIGHT	5999.-
AFTERLIFE	4999.-
AGE OF EMPIRES	11999.-
AGE OF EMPIRES RISE OF ROME	9999.-
AGENT ARMSTRONG	2999.-
AH64D LONGBOW /CLASSIC	3999.-
AHX 1	11999.-
AIRBORNE RANGER /H	1999.-
ALIEN INCIDENT	7999.-
ANNO 1602	11999.-
APACHE HAVOC	HIVJ
APACHE LONGBOW	3999.-
ARCADE EXPLOSION	1999.-
ARMOR COMMAND	9999.-
ARMORED FIST /CLASSIC	4999.-
ARMY MEN	11999.-
ASCENDANCY	4999.-
ASSAULT RIGS	9999.-
ASTEROIDS	HIVJ
ATF / CLASSIC	4999.-
BACK TO BAGHDAD	9999.-
BALDUR'S GATE	HIVJ
BALLS OF STEEL	9999.-
BANZAI BUG	9999.-
BATTLE CHESS COMPILATION	4999.-
BATTLE ZONE	11999.-
BATTLEGROUND COLLECTION 2	11999.-
BENEATH A STEEL SKY /H	4999.-
BETRAYAL AT ANTARA	3999.-
BIOFORGE /CLASSIC	4999.-
BLASTER	1999.-
BLOOD 2	HIVJ
BROKEN SWORD II	11999.-
BUG RIDERS	11999.-
BUST A MOVE 2 ARCADE	7999.-
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE	4999.-
CAESAR III	11999.-
CAESARS PALACE DOUBLE PACK	4999.-
CANNON FODDER 2 /H	4999.-
CAPTAIN QUAZAR	2999.-
CARMAGEDDON 2	11999.-
CART PRECISION RACING	12999.-
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	4999.-
CHAOS CONTROL	7999.-
CHESSMASTER 5500 DELUXE	9999.-
CHESSMASTER 6000	11999.-
CITY OF LOST CHILDREN	12999.-
CIVILIZATION II + C & C	7999.-
CIVL WAR	4999.-
CIVL WAR GENERALS II	3999.-
COLIN MCRAE RALLY	11999.-
COMMAND & CONQUER	4999.-
COMMANDER BLOOD	6999.-
CONQUER THE SKIES	7999.-
CONQUER THE WORLD	7999.-
CONQUEST EARTH	11999.-
CONQUEST OF EMPIRE	4999.-
COUNTER ACTION	11999.-
CREATURE SHOCK /H	4999.-
CRICKET 97	9999.-
CRUSADER NO REGRET	3999.-
CYBERIA	4999.-
DARK EARTH	12999.-
DARK OMEN	11999.-
DARK REIGN EXPANSION	6999.-
DARK VENGEANCE	HIVJ
DAWN OF ACES	7999.-
DAWN PATROL /H	4999.-
DAY OF TENTACLE / SAM & MAX	5999.-
DAYTONA USA	9999.-
DEATHKARZ	HIVJ
DEATHTRAP DUNGEON	9999.-
DELTA FORCE	HIVJ
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN	11999.-
DESECRATED LANDS	5999.-
DIABLO	11999.-
DIG	4999.-
DRAGON HEART	10999.-
DREAMS TO REALITY	11999.-
DUNE	4999.-
DUNE II / CANNON FODDER 2	5999.-
EARTH 2140	9999.-
EASTERN FRONT + DATA	9999.-
ECSTATICA /ARGENTUM /H	4999.-
EF2000	4999.-
EF2000 TACTCOM	5999.-
ERASER TURNABOUT	11999.-
EUROPEAN AIR WAR	11999.-
EXECUTIONER 11	5999.-
EXTREME ASSAULT	7999.-
EXTREME RISE OF TRIAD	3999.-
F.A.P.L. FOOTBALL MANAGER 99	11999.-
F1 RACING SIMULATION	5999.-
F117A	2999.-
F14 FLEET DEFENDER + SCENARIO	4999.-
F15 JANE 'S	11999.-
F16 AGRESSOR	HIVJ
F16 MRF - MIG 29 FULCRUM	HIVJ
F22 ADF RED SEA OPERATIONS	4999.-
F22 AIR DOMINANCE FIGHTER	11999.-
F22 LIGHTNING II	4999.-
FA18 KOREA + FLYING CORPS GOLD	9999.-
FADE TO BLACK /CLASSIC	9999.-
FALCON 4.0	HIVJ
FALLOUT	11999.-
FALLOUT 2	HIVJ
FEEBLE FILES	11999.-
FIELDS OF FIRE	11999.-
FIELDS OF GLORY	4999.-
FIFA 99	11999.-
FIFA SOCCER MANAGER	4999.-
FIFTH ELEMENT	11999.-
FLIGHT UNLIMITED	4999.-
FLYING CORPS	4999.-
FORMULA 1	12999.-
FORMULA KARTS	11999.-
FRANKENSTEIN	1999.-
FULL THROTTLE	4999.-
FULL THROTTLE / DIG	4999.-
FULL WORMAGE -	
WORMS COLLECTION	11999.-
FUN PACK	2999.-
FUN PACK 3	2999.-
FX FIGHTER + JOYPAD	4999.-
GAME MANIA 1	9999.-
GAME MANIA 3	9999.-
GAME MANIA 4	9999.-
GAME MANIA 5	9999.-
GAME NET & MATCH	9999.-
GANGSTERS	HIVJ
GLORIANA	12999.-
GOLD GAMES 2	9999.-
GRAND PRIX LEGENDS	11999.-
GRAND THEFT AUTO	7999.-
GRAND TOURING	HIVJ
GREAT BATTLES OF HANNIBAL	11999.-
HALF LIFE	11999.-
HARDLINE	2999.-
HARDWAR	11999.-
HEART OF DARKNESS	9999.-
HEAVY GEAR 2	HIVJ
HELICOPS	7999.-
HELLFIRE - DIABLO DATA	5999.-
HELLFIRE ZONE	5999.-
HERCULES	9999.-
HERETIC II	HIVJ
HEROES OF MIGHT & MAGIC II	5999.-
HEXPLORE	11999.-
HIND	11999.-
HOOK & LEGEND OF KYRANDIA	4999.-
HUNTER HUNTED	4999.-
I WAR	11999.-
INDYCAR RACING II	4999.-
INTERNATIONAL ATHLETICS /H	1999.-
INTERNATIONAL SOCCER /H	1999.-
INTERNATIONAL TENNIS /H	1999.-
INTERSTATE 76 ARSENAL SPECIAL ED.	9999.-
ISRAELI AIR FORCE	11999.-
JACK ORLANDO	9999.-
JAM IT	1999.-
JAZZ JACK RABBIT 2	6999.-
JOINT STRIKE FIGHTER	5999.-
KID 'S KIT 4-7	9999.-
KID 'S KIT 8-12	9999.-
KLINGON HONOUR GUARD	11999.-
KNIGHTS & MERCHANTS	6999.-
LEGEND OF KYRANDIA 2 /H	4999.-
LEGEND OF KYRANDIA 3	4999.-
LEGO CHESS	11999.-
LEGO CREATOR	11999.-
LEGO LOCO	11999.-
LEISURE SUIT LARRY COLLECTION	6999.-
LEISURE SUIT LARRY'S CASINO	7999.-
LEMMINGS 3D /ARGENTUM	4999.-
LODE RUNNER 2	11999.-
LORDS OF THE REALMS II	4999.-
LOST EDEN /H	4999.-
LUCAS ARTS ARCHIVES III	12999.-
LULA - THE SEXY EMPIRE	9999.-
LULA VIRTUA BABE	5999.-
MADDEN NFL 99	11999.-
MAGESLAYER	11999.-
MAGIC & MAYHEM	HIVJ
MAGIC THE GATHERING LIMITED ED.	12999.-
MAXIMUM ROAD RACE	3999.-
MEGA3PACK	11999.-
MEGAPAK 9	11999.-
MEGARACE	1999.-
MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 98	19999.-
MIGHT & MAGIC VI	11999.-
MISSING IN ACTION	11999.-
MONTEZUMA RETURN	9999.-
MORTAL KOMBAT 3	4999.-
MORTAL KOMBAT 4	11999.-
MOTO RACER 2	HIVJ
MYSTERIES OF SYTH	6999.-
MYTH 2	HIVJ
MYTH FALLEN LORDS	9999.-
NAM	11999.-
NASCAR 2	3999.-
NATO FIGHTERS	5999.-
NAVY STRIKE /H	4999.-
NBA LIVE 99	HIVJ
NEED FOR SPEED II SPECIAL EDITION	4999.-
NEED FOR SPEED III	11999.-
NEWMAN HAAS RACING	HIVJ
NHL 97	4999.-
NHL 99	11999.-
NHL POWERPLAY 98	9999.-
NIGEL MANSELL WORLD CHAMPION	1999.-
NIGHTLONG UNION CITY CONSPIRACY	11999.-
NIGHTMARE CREATURES	9999.-
NO RESPECT	9999.-
ODDWORLD ABE 'S EXODUS	HIVJ
ODDWORLD ABE 'S ODDISEY	4999.-
ODT	HIVJ
OFF LIGHT & DARKNESS	11999.-
OUTPOST 2	3999.-
OVERLORD	4999.-
PANDEMONIUM	9999.-
PANDEMONIUM 2	5999.-
PANZER COMMANDER	9999.-
PANZER GENERAL II	9999.-
PEOPLE 'S GENERAL	11999.-
PERFECT ASSASIN	9999.-
PGA TOUR GOLF 486 /CLASSIC	4999.-
PILOT READY AIM FIRE	7999.-
PINBALL CONSTRUCTION KIT	9999.-
PINK PANTHER HOKUS POKUS	9999.-
PITFALL	4999.-
POD GOLD	4999.-
POLICE QUEST COLLECTION	5999.-
POLICE QUEST SWAT 2	11999.-
POPULOUS 3	11999.-
POSTAL	4999.-
POWER CHESS	4999.-
POWER DRIVE	6999.-
POWERBOAT	9999.-
POWERSLIDE	HIVJ
PREMIER MANAGER 98	7999.-
PRIVATEER 2 CLASSIC	4999.-
PRO PINBALL BIG RACE USA	7999.-
QAD	9999.-
QUAKE + ULTIMATE DOOM	7999.-
QUAKE 2 DATA /GROUND ZERO	7999.-
QUAKE 2 DATA /THE RECKONING	7999.-
QUEEN THE EYE	11999.-
RAILROAD TYCOON II	11999.-
RAILROAD TYCOON	3999.-
RAILROAD TYCOON /DELUXE /H	4999.-
RAYMAN	5999.-
RAYMAN 2	HIVJ
REBEL ASSAULT	4999.-
REBEL ASSAULT -REBEL ASSAULT II	4999.-
REBEL ASSAULT -X WING	5999.-
RED ALERT COMPILATION	14999.-
RED BARON II	11999.-
RED JACK	11999.-
REDLINE RACER	5999.-
REDNECK RAMPAGE RIDES AGAIN	9999.-
RESIDENT EVIL	4999.-
RETRIBUTION	1999.-
RIDDLE OF MASTER LU	9999.-
RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES	4999.-
ROAD RASH /CLASSIC	4999.-
SAM & MAX HIT THE ROAD /H	4999.-
SANITARIUM	HIVJ
SCARAB	12999.-
SCORCHED PLANET	1999.-
SCREAMER 2	4999.-
SCREAMER RALLY	4999.-
SENSIBLE SOCCER 98	4999.-
SETTLERS 3	11999.-
SETTLERS II	3999.-
SHADOW WARRIOR	9999.-
SHANGHAI DYNASTY	9999.-
SHOCKWAVE ASSAULT	11999.-
SHOGO MOBILE ARMOR DIVISION	HIVJ
SIERRA SKI RACING	9999.-
SILVER GAMES	4999.-
SIM CITY	4999.-
SIM CITY 2000 NETWORK EDITION	4999.-
SIM PARK	9999.-
SIN	11999.-
SKULL CAPS	HIVJ
SONIC R	9999.-
SPEC OPS	11999.-
SPECTRE VR	6999.-
SPEED HASTE	4999.-
SPEEDBUSTERS	HIVJ
SPIROU	9999.-
STAR COMMAND REVOLUTION	11999.-
STAR TREK GENERATIONS	12999.-
STAR TREK TNG FINAL UNITY	4999.-
STAR WARS ROGUE SQUADRON	HIVJ
STARCRAFT DATA - INSURRECTION	7999.-
STARLORD	3999.-
STARTCRAFT	9999.-
STORM	9999.-
STREETS OF SIM CITY	11999.-
STRIKE COMMANDER	4999.-
SUB CULTURE	3999.-
SUBWAR 2050 & SCENARIO	4999.-
SUPER BUBSY	9999.-
SUPER CARS INTERNATIONAL /H	2999.-
SYNDICATE /CLASSIC	2999.-
SYNDICATE PLUS /CLASSIC	4999.-
SYNDICATE WARS	3999.-
SYSTEM SHOCK	4999.-
SYYRAH	9999.-
TAKERU	9999.-
TAROT	9999.-
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	4999.-
TEN PIN ALEY	9999.-
TEST DRIVE 4X4	HIVJ
TEST DRIVE 5	HIVJ
TEX MURPHY OVERSEER	4999.-
TFX	1999.-
THEME PARK	5999.-
THIS MEANS WAR	9999.-
THOMAS THE TANK ENGINE	3999.-
TIGER WOODS 99	11999.-
TIGERSHARK	11999.-
TILT	4999.-
TIME COMMANDO	9999.-
TIME WARRIORS	9999.-
TINTIN IN TIBET	9999.-
TITANIC ADVENTURE OUT OF TIME	7999.-
TOMB RAIDER + UNFINISHED BUSINESS	5999.-
TOMB RAIDER 3	11999.-
TONIC TROUBLE	HIVJ
TONKA 2 SEARCH & RESCUE	9999.-
TOONSTRUCK	4999.-
TOP TEN PAK II	4999.-
TOTAL ANIHILATION	4999.-
TOTAL ANNIHILATION BATTLE TACTICS	7999.-
TOUCHE ADV. OF 5TH MUSKETEER	9999.-
TRESPASSER	11999.-
TRIPLE CONFLICT	9999.-
TUNNEL B1	4999.-
TUROK 2	HIVJ
UFO ENEMY UNKNOWN	4999.-
ULTIMA 8 PAGAN /CLASSIC	4999.-
ULTIMA COLLECTION	11999.-
ULTIMATE DOOM	4999.-
ULTIMATE RACE PRO	4999.-
ULTIMATE STRATEGY ARCHIVES	9999.-
ULTIMATE WAR PACK	11999.-
UNDER A KILLING MOON	4999.-
URBAN RUNNER	4999.-
VESZHELYZET	4999.-
VIRTUAL CHESS 2	9999.-
VIRTUAL KARTS	4999.-
WAR COMMAND EXPLOSION	1999.-
WAR OF THE WORLDS	HIVJ
WARCRAFT	3999.-
WARGASM	HIVJ
WARHAMMER 40000 CHAOS GATE	HIVJ
WARLORDS III	4999.-
WARWIND II	11999.-
WCW NITRO	HIVJ
WE ALL NEEDS EXTRA SPEED	5999.-
WESTERN FRONT	11999.-
WING COMMANDER	2999.-
WING COMMANDER IV	4999.-
WIPEOUT /ARGENTUM /H	4999.-
WIZKID /H	4999.-
WORLD OF COMBAT 2000	11999.-
WORLD RALLY FEVER	4999.-
WORLD WAR II FIGHTERS JANE'S	HIVJ
WORMS	3999.-
WORMS 2	9999.-
X COM APOCALYPSE	4999.-
X COM INTERCEPTOR	9999.-
X MEN APOCALYPSE FOR QUAKE	5999.-
X WING COLLECTOR CD	4999.-
X WING VS TIE FIGHTER	11999.-
XENOCRACY	11999.-

1+5 JÁTÉK CD GYŰJTEMÉNY

BLADE WARRIOR	1999.-
BLUES BROTHERS	1999.-
GRAND PRIX MASTER	1999.-
INT.ATHLETICS	1999.-
MILE MIGLIA	1999.-

C64 CARTRIDGE-OK

BATTLE COMMAND	999.-
ROBOCOP 3	999.-
TOKI	999.-

C64 KAZETTÁK

ACROJET	699.-
ALIEN 3	999.-
ARMALYTE	699.-
BLUE BARON	699.-
CHAMPIONSHIP WRESTL.	299.-
CONTINENTAL CIRCUS	699.-
CRACKDOWN	699.-
DELTA	299.-
DOUBLE DRAGON	699.-
GAMES WINTER EDITION	699.-
GEMINI WINGS	699.-
GO FOR GOLD	299.-
HEROES OF THE LANCE	699.-
INTERNATIONAL NINJA RABBITS	699.-
LAST V8	299.-
LED STORM	699.-
MC DONALD LAND	699.-
MOONWALKER	699.-
MULTIMIXX vol. I	299.-
MULTIMIXX vol. IV	299.-
NIGHTSHIFT	299.-
PIRATES	999.-
Q10 TANK BUSTER	699.-
QUEDEX	699.-
RICK DANGEROUS 2	299.-
ROBOCOD	299.-
SILKWORM	699.-
SKATIN USA	699.-
SMASH TV	699.-
SOCCER DOUBLE	699.-
SOLO FLIGHT	699.-
ST DRAGON	699.-
STRIDER II	699.-
SUMMER CAMP	699.-
SUPER SCRAMBLE	699.-
SWIV	699.-
TETRIS ÉS KIKUGI	699.-
TIGER ROAD	699.-
TITANIC BLINKY	699.-
TURRICAN	699.-
WINTER GAMES	699.-

C64 LEMEZES GYŰJTEMÉNY

POPEYE COLLECTION	599.-
-POPEYE 1,2,3	
POSTMAN PAT COLL.	599.-
-POSTMAN PAT 1,2,3	

C64 LEMEZEK

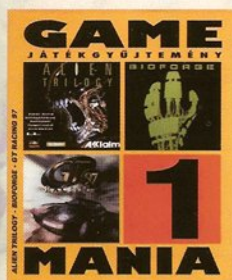
A KASTÉLY	999.-
ACTION FIGHTER	699.-
ALIEN 3	999.-
BAAL	999.-
BBURAGO RALLY	999.-
BOOM	999.-
CAPTAIN FIZZ	999.-
CHUCK ROCK	999.-
COMMANDO II	999.-
CRAZY CARS III	999.-
CREATURES	999.-
CREATURES 2	999.-
DALEK ATTACK	599.-
DARKMAN	999.-
DIE HARD	999.-
DOUBLE DRAGON 3	999.-
DYNASTY WARS	599.-
EMPIRE STRIKES BACK	999.-
ENIGMA FORCE	999.-
F16 COMBAT PILOT	999.-
FACE OFF HOCKEY	999.-
FERRARI F1 CHALL.	999.-
FINAL FIGHT	999.-
FOOTBAL MANAGER 3	999.-
FORT APOCALYPSE	999.-
FOX FIGHTS BACK	999.-
GAZZA 2	999.-
GRAND PRIX CIRCUIT	999.-
HAMMERFIST	999.-
HUDSON HAWK	799.-
ITALY 90 SOCCER	999.-
JAWS	699.-
JUDGE DREDD	999.-
LAST NINJA 3	999.-
LETHAL WEAPON	599.-
LICENCE TO KILL	999.-
LONG LIFE	999.-
LOTUS ESPRIT	999.-
MC DONALD LAND	999.-
MICKEY MOUSE	999.-
NARCO POLICE	999.-
NEW ZEALAND STORY	999.-
NO LIMIT	999.-
NORTH & SOUTH	999.-
OPERATION NEPTUN	999.-
PINK PANTHER	999.-
POLE POSITION F1	999.-
PREDATOR	999.-
RAINBOW ISLAND	999.-
RAMBO 3	999.-
RETURN OF THE JEDI	999.-
ROADRUNNER	999.-
ROBOCOP	999.-
ROBOCOP 2	999.-
RODLAND	999.-
RUNNING MAN	999.-
SHADOW DANCER	999.-
SHADOW WARRIOR	999.-
SHINOBI	999.-
SKULL & CROSSBONES	999.-
STAR WARS	999.-
STREET FIGHTER 2	999.-
STREET ROD	999.-
SUPER MARIO	999.-
SWORD OF HONOUR	999.-
TEENAGE M.NINJA TURT.	999.-
TERMINATOR 2	999.-
TEST DRIVE 2	999.-
TETRIS ÉS KIKUGI	699.-
TIME MACHINE	999.-
TOM & JERRY 2	999.-
TOTAL RECALL	999.-
TURBO OUTRUN	999.-
TURRICAN II	999.-
TUSKER	999.-
USAGI YOJIMBO	999.-
VENDETTA	999.-
WATERPOLO	999.-
WEST BANK	999.-
WHO DARES WINS	999.-
ZORRO	999.-

SZÁMÍTÓGÉP TARTOZÉKOK

A GRAVIS JOYSTICKOK-RA 3 ÉV GARANCIA

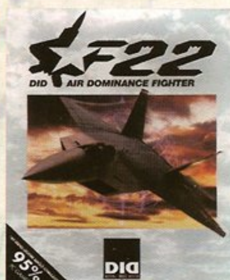
PC JOY - GRAVIS THUNDERBIRD 2	11999.-
PC JOY - GRAVIS BLACKHAWK	9999.-
PC JOY - GRAVIS PC PRO JOYSTICK	6999.-
PC JOY - GRAVIS PC GAMEPAD	5999.-
PC JOY - GRAVIS GAMEPAD PRO	9999.-
PC JOY - GRAVIS FIREBIRD	17999.-
PC JOY - F15 TALON	19999.-
PC JOY - F15 HAWK	9999.-
PC JOY - G FORCE PLUS	14999.-
PC JOY - TM PINBALL JOY	9999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE KÉK	3999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE PIROS	3999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SÁRGA	3999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SZÜRKE	3999.-
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT	399.-
PC MOUSEPAD - RAT MAT	1999.-

KARÁCSONYI AJÁNDÉKAKCIÓ AZ 576 SHOPOKBAN!



GAME MANIA 1

9999,- HELYETT 4999,-



F22

11999,- HELYETT 4999,-



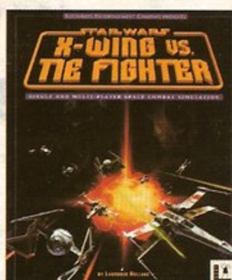
FALLOUT

11999,- HELYETT 4999,-



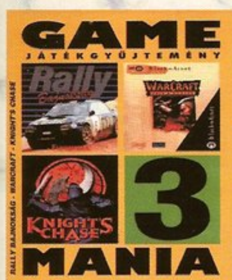
SCREAMER 2

4999,- HELYETT 2999,-



X-WING VS. TIE FIGHTER

11999,- HELYETT 4999,-



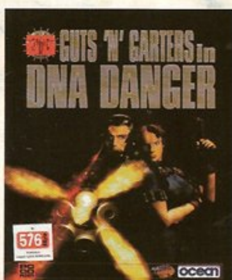
GAME MANIA 3

9999,- HELYETT 4999,-



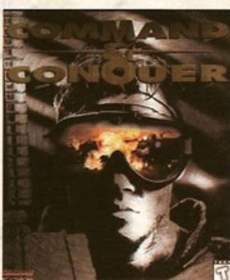
I-WAR

11999,- HELYETT 4999,-



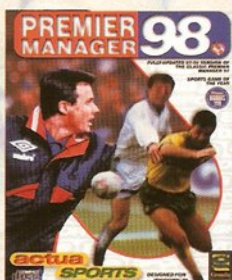
GUTS'N'GARTERS

9999,- HELYETT 4999,-



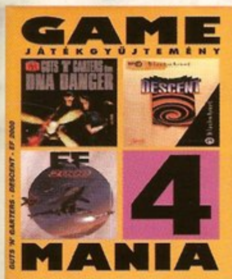
COMMAND & CONQUER

9999,- HELYETT 4999,-



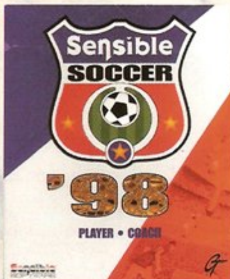
PREMIER MANAGER 98

7999,- HELYETT 4999,-



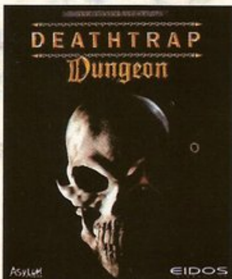
GAME MANIA 4

9999,- HELYETT 4999,-



SENSIBLE SOCCER 98

9999,- HELYETT 4999,-



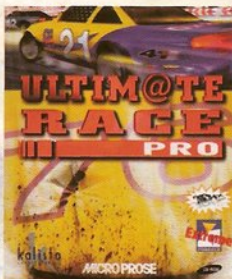
DEATHTRAP DUNGEON

9999,- HELYETT 5999,-



TIME WARRIORS

9999,- HELYETT 4999,-



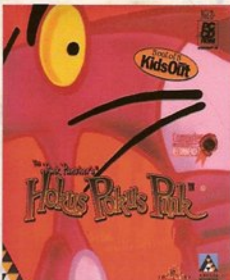
ULTIMATE RACE PRO

9999,- HELYETT 4999,-



GAME MANIA 5

9999,- HELYETT 4999,-



PINK PANTHER 2

9999,- HELYETT 4999,-



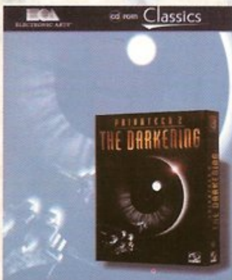
MORTAL KOMBAT 4

11999,- HELYETT 7999,-



SPEC OPS

11999,- HELYETT 7999,-



PRIVATEER 2

9999,- HELYETT 3999,-

AKCIÓS ÁRAINK ÜZLETEINKBEN (POZSONYI ÚT, POLUS CENTER, MAMMUT BEVÁSÁRLÓ KÖZPONT) ÉS CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLATUNKNÁL (1389 BP. PF132) ÉRVÉNYESEK A HÁTSÓ BELSŐ BORÍTON TALÁLHATÓ AKCIÓS SZELVÉNY BEMUTATÁSÁVAL ILLETVE BEKÜLDÉSÉVEL!

tartalom

IX. ÉVFOLYAM, 12. SZÁM, 1998. DECEMBER

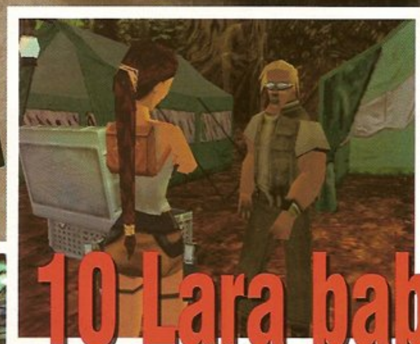
18 Holtpontra jutunk-e Halálföldjén?

A Lucasarts legelvontabb, legbizarrabb és legjobb kalandjátéka a Grim Fandango, teli hullajó fejekkel – amint megpillantod ezeket a GRIMaszokat, te is azonnal DANGO-FAN leszel!

GRIM FANDAN

22 Szigorúan ellenőrzött vonatok







10 Lara baba titkai

A virtuális szexbomba legújabb történetében minden eddiginél több kaland, ellenfél és intim ruhadarab szerepel. Ismertetőnkből kiderül az is, hogy Vári Zoli a játék közben miért követetett el hirtelen felindulásból Larakirit...



12 Sin-tér

Elexis anyó és díszes kompániája a Sinben megmutatja, hogy a Quake II-engine felett sem járt még el az idő



Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Főszerkesztő: Kiss László
Lapterv: Molnár Dénes Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés: Kismarosi Renáta
Levilágítás: Recent Kft
Nyomás: Grafit Pencil nyomda Budapest
Kiadja: COMGAME Kft
1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Cím: 1389 Budapest, Pf. 132.
576kb@irisz.hu
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame '576' Kft) 1389 Budapest, Pf:132.

ISSN 0865-8226

20 Instant Karma

Meg Instant Replay, mert megint itt van Max bácsi és az országúti mészárszék. Hoztak magukkal egy szép kombájnt is...



A DOHÁNYZÁS RÁKOS AZ EGÉSZSÉGRE!

Például daganatos megbetegedést okozhat, ha reggel 3-kor rájössz, hogy nincs cigarettádd! További részletek a Grim Fandangoban.

APRÓSÁG

■ Készül az MDK 2. része. Lévén óriási siker volt, ez nem csoda, az már jóval inkább, hogy nem az elsőt elkövető Shiny, hanem a Baldur's Gate-et éppen csak befejező Bioware nyerte meg az elkészítés jogát az Interplaytől. A játék ugyanazt az engine-t használja majd, mint a BG, és várhatóan '99 közepére készül el.

■ Új tíz éves licencszerződést írt alá az Activision a Paramount Pictures mozivállalattal, amely alapján Star Trek-logo alatt megjelenő játékokat gyárthat. Az első Activision szárnyai alatt megjelenő játék valószínűleg a Star Trek: Insurrection lesz.

■ Quake II: Extremeties névvel új küldetéslemez jelenik meg a Quake II-höz az Internetről összeszedegetett pályákból. Ezekkel ugyan már tele van a padlás, viszont a játéktörténelemben ez az első eset, hogy amatőrök által kreált pályákat hivatalos címkével jelentetnek meg – a gyűjteményt ugyanis az id Software válogatta.

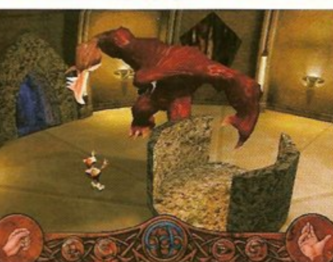
■ Új karácsony, új Tomb Raider, új Lara-őrület. Az Eidos legújabban azt találta ki, hogy kedvenc pénzeszsákjával beszáll a divatvilágba: Lara© márkanéven hozzáférhető már Lara-póló, Lara-dzseki, Lara-kabát, Lara-hátizsák, és természetesen Lara-törülköző, mert azzal sokkal tisztább, szárazabb érzés. Érdekes módon a szerkó egyetlen darabja sem kapható butikokban: csak az Eidos-termékek katalógusból rendelhető, közvetlenül a cégtől.

■ A túl nagy csúszásra hivatkozva az Accolade PlayStationön és PC-n is végleg leállította a már vagy két éve húzódó Star Control 4 (illetve StarCon) fejlesztését.

THE REAL NEVERENDING STORY



Igen érdekes dologgal kísérletezik készülő új programjában a német illetőségű discreet monsters (igen, háklisak arra, hogy csupa kis betűkkel írják a nevüket). A világsikerű könyv alapján készült játékban megpróbálják ötvözni az Unreal-féle lövöldözős 3D-akciójátékok és a 3D-kalandjátékok jellegzetességeit. A játékos egy Atreyu nevű hős szerepében Fantasia misztikus földjén találja magát, ahol éppen lecsukták egy értékes amulett ellopása miatt. Az első dolga lesz, hogy megszökjön, tisztázza a nevét, és különböző kalamajkák után megmentse a Császárnő életét. Fantasia öt földrészre tagolódik, és mindegyik kontinens más éghajlattal, nemkülönben más lakossággal is rendelkezik, és a kaland végére a föld minden zegét-zugát bejárjuk. Természetesen a harci részekben szükség lesz a gyors reflexekre, de a történetben abszolút nem a Quakerek "én most leölök mindenkit"-módszere lesz a célravezető. Annál is inkább, hogy nagyon erős kalandelem szorult a játékba: a lakókkal, NPC-kkel és a különböző lényekkel történő kapcsolatteremtésnek nem biztos, hogy az a kizárólagosan jó megoldás, ha betámadjuk őket. A kalandoroknak is érdekes sajátosság lesz, az "emocionális dialógusok" rendszere, mely elmés megfogalmazás azt takarja, hogy a beszélgetőpartnerünk pillanatnyi hangulata alapján fog reagálni. A megoldások tehát ígéretesen hangzanak, nemkülönben az, hogy a játékhoz készített Monster Engine grafikai megvalósításában is ötvözték a belső (pl. Unreal) és külső (pl. Myth) 3D megjelenítési módszerek sajátosságait, hogy tényleg teljes mozgási szabadságfokot biztosítsanak a játékosnak. Egyébiránt azt ígérik, hogy mindez hi-color színmélységben egy szimpla 3D-kártyával tökéletes sebességet produkál majd egy P166-on is. A Diszkrét Szörnyek még nem találtak megfelelő kiadót a játékra, viszont ígéretük szerint a játék már húsvét környékén megjelenik.





SYSTEM SHOCK 2



Ismerős a cím? Az talán nem véletlen, hiszen annak a sci-fi játéknak a folytatásáról van szó, ami 1994-ben igen nagy sikereket aratott a Doom-klónok piacán, egyrészt a grafikájával, másrészt a sebességével, harmadrészt pedig azzal, hogy erős RPG-elemek kerültek a szokásos esztelen lövöldözésbe. A Looking Glass karácsonyra épphogy csak befejezte a Thief: The Dark Project c. 3D-játékát, és a Thief-engine-re alapozva már keményen dolgoznak az SS2-n. Amit már biztosan tudni lehet a 16 bites grafikán és a 3D-kártyán kívül, az az, hogy sokkal több RPG-vonása lesz, egy csomó felvehető tárggyal, aprólékos karaktergenerálással és fejlődéssel. A tekintélyes méretű fegyverarzenál szintén variálható lesz: a fegyvereket fejleszthetjük, javíthatjuk (mert meg is sérülhetnek) és a lőszert is cserélhetjük. A feladat egyébként hasonló az előző részhez: a futurisztikus környezetben különféle adatbázisokba és biztonsági rendszerekbe törünk be, és mellékesen leméSzárolunk mindenkit, aki megpróbál bennünket ebben az áldásos tevékenységben akadályozni. Mindez kiegészül még a kooperatív üzemmódot is tartalmazó multiplayer-opcióval. Az Eidos-tulajdonban levő Looking Glass a jövő év közepére már szeretne elkészülni a játékkal.



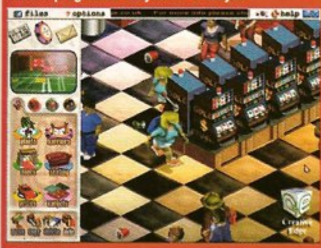
THIRD WORLD



A Fallout 2 még csak épp kiugrott a piacra, de hamarosan követi egy másik poszt-apokaliptikus szerepjáték, márpedig valószínűleg az RPG-rajongók legnagyobb örömére, mert az előzetes képei igencsak barátságosan festenek. A történet színhelye egy egész bolygót befedő város, amelyet korrupt politikusok és garázdálkodó gengszterbandák irányítanak. A játékban egy ötfős csapatot fogunk irányítani, amelynek tagjai öt különböző faj képviselőiből válogathatjuk össze. Természetesen mindegyik egyéni tulajdonságokkal és statisztikákkal rendelkezik, fajának és osztályának függvényében. A karakterek különböző fegyvereket, pajzsokat, öltözetet, továbbá bionikus energiákat használhatnak, valamint egyes idegen fajok olyan képességekkel is rendelkezhetnek, mint például az alakváltoztatás, a szuperintelligencia vagy a természetfeletti erő. A város kulcsfontosságú épületeinek és területeinek ellenőrzés alatt tartásával csapatunk tagjai valamilyen jövedelem, illetve fegyverek és létfontosságú tárgyak birtokába juthatnak. Külön érdekesség lesz a környezet megjelenítése, ugyanis a program a városról véletlenszerű képeket fog generálni, és az aktuális helyszínt real time-ban rendereli le, amivel tetszőleges nézőpontot biztosít a játékos számára. Az "első programos" Redline nevű csapat bemutatkozása tehát igen nagy siker lehet, amit az is bizonyít, hogy az Activision azonnal lecsapott a kiadói jogokra. Várható megjelenés: jövő év második negyedéve.

CASINO

A különféle játékfejlesztők időről-időre rendszeresen előhúzzák a tarsolyukból a gazdasági szimulációkat, mert ezek egy kis humorral megspékelve mindig is szinte biztos receptet jelentenek a sikerre (ld. Theme Park, Theme Hospital, Monopoly-sorozat, és még sorolhatnánk). Pont ilyesmit forgat a fejében a brit illetőségű Creative Edge csapata is. Casino Kit című programjukban ugyanis egy játékkaszinó tulajdonosának dolgos hétköznapjai elevenednek meg. Kicsiny kaszinónkat különféle blackjack asztalokkal, félkarú rablókkal, pókergépekkel és mindennemű szerencsejátékkal telepítjük be. Nemsokára nagy számban megjelennek az ügyfelek is, hogy elvesszék minden pénzüket, mi pedig minden tőlünk telhetőt elkövetünk, hogy ez minél jobban sikerüljön nekik. Nemcsak a gépek felállítása, hanem a kaszinó üzemeltetésének minden ügyes-bajos dolga a mi nyakunkba szakad kezdve a mellékhelyiségektől egészen a kedves látogatók által szétvert masinákig. Addig míg egy látogató veri szét azt a masinát, amin a gép árának a tízszeresét elvesztette, addig még nincs is nagyobb gond – az igazi bajok akkor kezdődnek, amikor a maffia is kezdi rossz szemmel nézni, hogy belepofátlankodtunk kedvenc üzletágába... Mind a grafika, mind a felfogás NAGYON erősen emlékeztet a Theme Hospitalra vagy a Constructorra, így igen kellemes percek elé nézünk úgy március magasságában, amennyiben a Ubisoft prognózisa helyesnek bizonyul.



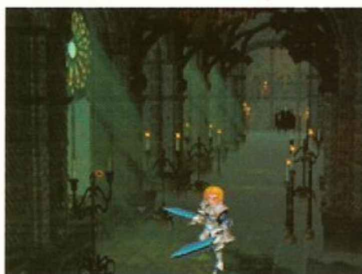
RESIDENT EVIL 2

Most már úgy tűnik, hogy végre-valahára megjelenik a Resident Evil 2 PC-s verziója is. A Capcom stílusteremtő kalandjátékának folytatása természetesen sokkal több zombival, sokkal brutálisabb fegyverekkel és rengeteg vérrel várja a kedves játékosokat. PlayStationön már a nyáron megjelent, és elég "türhetően" muzsikált, hisz olyan 5-6 millió körül tarthat az eladása a világon. Teljeskörű 3D-támogatás, hihetetlen mennyiségű videó és két rettegő főszereplő várja a kedves játékosokat februárban. Meg pár zombi.



SILVER

A konzolokon óriási népszerűségnek örvendő sajátos játékstílus, az "akció-RPG" eddig érthetetlen módon szinte teljesen elkerülte a PC-ket, pedig aztán minden egyben van bennük, amire csak egy játékos lélek vágyhat: izgalmas cselekmény, logikai feladványok, akciódús csatajelenetek, és persze szép hosszú játékmenet. A Final Fantasy VII sikere úgy tűnik, talán megtöri ezt a jeget – vagy ha az nem, hát akkor az Infogrames Silver című játéka fogja. Első pillantásra FFVIII-nak nézné az ember, pedig ha a stílus, a grafika és a kamerakezelés hasonló is, azért jelentős különbségek vannak. A történetben hét főből álló csapatunkkal indulunk a játék címét adó varázsló megsemmisítésére. Renderelt háttereken folyik a séta, amelyek ugyan nem teljesen interaktívak (például nem lehet szétverni őket), viszont a berendezési tárgyak alkalomadtán kiváló fedezékként szolgálnak, illetve akár előnyös pozícióként használhatjuk egy-egy magasabb részét. Csapatunknak koedukált inventoryja van, tehát az NPC-kkel tartott beszélgetés után megszerzett tárgyakat egyes speciális karakterek cipelik magukkal, hanem egy nagy kalapban tárolhatjuk, és szükség esetén gyorsan kioszthatjuk őket. Az egyes fegyverkategóriákon (kézifegyver, páncél, lőfegyver, stb.) belül nyolc különböző kategória van, míg a varázsló karakterek összesen negyven fajta varázslatot süthetnek el. A legnagyobb különbségek az FFVII-től a csatajelenetekben fognak jelentkezni. Mindenekelőtt a csata itt TELJESEN real time-ban folyik, míg ugyebár az FF összecsapásai inkább egy körökre osztott stratégiai játékra emlékeztettek. Második óriási különbség, hogy az FF-stílusú játékok csatarészeinek körülményes kezelését teljesen elhagyták, helyette pedig egy olyan módszert alkalmaztak, ami teljes mértékben az egérre és maximum csak egy-egy billentyűre hagyatkozik: például ha aktuális emberkénk egy méretes pallost tart a kezében, akkor elég megnyomni egy billentyűt, egy rövid oldalirányú mozdulat az egérrel, és máris oldalról kaszál ellenfele felé, míg mondjuk egy jobb clickkel hátrabukfencet csinál, hogy kitérjen egy támadás elől. Egyébként minden egyes karakternek hat támadó és nyolc speciális mozdulat sorakozik fel az egyéni repertoárjában. Szóval a 20 igen méretes pályából álló játék minden tekintetben komoly vetélytársa lehet a Final Fantasy VII-nek, bár kétségkívül egy hátránya is van vele szemben, márpedig az, hogy elég lineáris játékmenetre épül. A megjelenés jövő tavaszra várható, és biztos, hogy tesztjével még találkoztok oldalainkon.

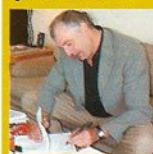






APRÓSÁG

■ Jó hír a Douglas Adams-rajongóknak, hogy hivatalosan is bejelentették, hogy film készül a Galaxis Útikalauzból. A forgalmazó a Disney lesz, ami azért egy kicsit ijesztő. Miként az is, hogy a Mester cége, a The Digital Village a nagyszerű Starship Titanic után dolgozik egy Útikalauzon alapuló játékon, amelynek főszereplője természetesen Arthur Dent. Ez a harmadik részben ("Az Élet, a Világmindenség, meg Minden"), a Krikkit Háborúk idejében játszódik. A Titanictól eltérően ez nem egy kaland, hanem egy 3D akció/kalandjáték lesz, a készítőket elsősorban a Nintendos Zelda 64 inspirálta. Mind a film, mind pedig a játék megjelenését 2000 nyarára tervezik.



■ Talán a Dungeon Keeper elhalasztási rekordját akarja megdönteni a Sierra ezer éve készülő Quake-klónja, a Prey. Nyilván az időközben megjelenő konkurensek is okai a késésnek, és a megjelenés most már '99 végére, vagy akár az ezredfordulóra is elcsúszhat.

■ Nagyszemű manga-lányok elsőrangú zsákmánya lesz egy új japán stílusú akció/RPG játék, az Evenstar. A normál részeknél Lara-, az akciórészeknél pedig Quake-nézetet használó játék egyelőre még kiadót keres magának, de a nyár közepén talán már játszhatunk vele.

■ Első ízben jelöltek Oscar-díjra számítógépes figurát Abe, az Oddworld főhősének személyében. Részletek a következő számunk tesztjében.

SHADOWMAN

Általában egyetlen fejlesztőnek sem jelent különösebben nagy ráfizetést, ha egy képregényfigurára alapoz egy játékot. A comics-műfaj fogyasztói a legszélesebb rétegeket ölelik fel, és nyilván egyetlen olvasó sem tiltakozik az ötlet ellen, ha egy általa jól ismert képregényhős életre kell monitorán. Szintén nem utolsó szempont, hogy – lévén a comicsok legtöbbje rendszerint folytatásos – folyamatosan ingyenes reklámot biztosítanak, és fenntartják az érdeklődést a játék iránt. Témáját, szellemiségét és stílusát tekintve a képregények világa ma már annyira szövevényessé vált, hogy az egy T.J.-t leszámítva már szinte senki nem ismeri ki magát közöttük: a Hupikék Törpikéktől kezdve a kifejezetten pornográf művekig egyszerűen minden stílus kedvelője megtalálhatja az ízlésének megfelelőt.

Valószínűleg az Iguana sem tett rossz lóra, amikor belekezdett Shadowman című játékának fejlesztésébe. A hasonnevű figura által fémjelzett képregények egyébként kifejezetten a felnőtt olvasóközönséget célozzák meg: természetfeletti erők, gengszterek és bérgyilkosok, sötét voodoo mágia – ideális kulisszák egy jó kis pszichohorrorhoz.

A történet főhőse Mike Leroi, angol irodalom-szakos tanár, aki jelenleg egy valamivel jobban fizetett állásban (bérgyilkosként) ténykedik New Orleans sötét negyedeiben. A játék egy voodoo varázslónő, Nettie borzalmas látomásával kezdődik, aki megjövendöli a napot, amikor a holtak újra életre kelnek és elözönlik az élők világát. Egyetlen fegyverként Netti egy ősi afrikai kultikus tárgy, a Shadowmask segítségével megidézi az Árnyembert (Shadowman), egy hatalmas mágikus erők felett uralkodó voodoo harcos szellemét, aki Mike Leroiban kél új életre. A harcos Mike-ként járkál az élők földjén, kénytelen engedelmeskedni a társadalmi és a hús-vér lét korlátainak – de a Shadowmask segítségével bármikor képes egyszerűen átsétálni a Holtak Földjére és Shadowmanné alakulni.

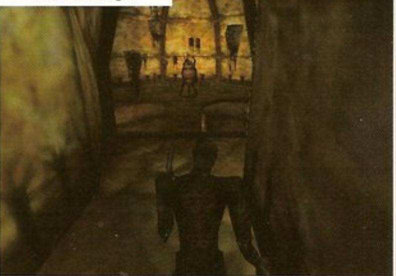
A játék tulajdonképpen egy külső (állítható) nézőpontból játszódó akció/kalandjáték, de azért Tomb Raider-klónnak nevezni enyhe túlzás lenne (valami olyasmi, mint összekeverni Claire Kennethet Stephen Kinggel azon az alapon, hogy mindkettő regényeket ír). Témáján kívül abban is igencsak eltér a populáris Lara-vonaltól, hogy a kommunikációban a kalandjátékokhoz hasonló módszerrel találkozunk, azonkívül néhány RPG-elem is belekerült ebbe a fura mixtúrába. Ahogy a játék folyamán megfejti a voodoo próféciákat, lapozgatja az FBI sorozatgyilkosokról készült fotóalbumait karakterünk folyamatosan fejlődik. Megtanulja, hogy a Shadowmask segítségével hogyan szabadítsa fel és irányítsa az önmagában rejlő túlvilági energiákat, egyre újabb tárgyakat és fegyvereket szerez – és így tovább.


Távolban egy fehér vitorla

Mint már említettük, az alapul szolgáló képregény kifejezetten felnőtteknek készült – tehát nyugodtan felkészülhetünk rá, hogy a szó szoros értelmében is vérbő akciónak nézünk elébe. (A játékot egyébként csak 15 éves kor felett ajánlják.) Alapállapotban Mike egy 50-es Magnum Desert Eagle-t, Shadowman pedig természetesen egy Shadowgunt hord magával. (Kedvenc együttese pedig nyilván a Shadows...) Néhány fegyver az Élők és a Holtak Földjén egyaránt működik, néhány csak az élő bérgyilkosok kezében kel életre, míg néhány eszköz működtetéséhez Shadowman természetfeletti erejére lesz szükség.


Gyorsaság fél egészség

A készítők teljesen nonlineáris, elágazásokkal teli cselekményt és játékmenetet ígérnek – az ilyen ígéreteket persze nem árt fenntartásokkal kezelni, míg meg nem látjuk, mit tud a végeredmény. (Elvégre azt mégsem hirdethetik a készülő műről, hogy menetközben rájöttek, mennyire egysíkú és lapos, de ha egyszer belefogtak, most már befejezik.)


Ah! Friss teával fogadják erre a vendéget

Térjünk át inkább a technikai részletekre. A játék motorja a saját fejlesztésű VISTA 3D engine-t, amelyet elsősorban nagy területek megjelenítésére terveztek, amelyen a játékos elláthat egészen a horizontig. Egy különleges technika került bevetésre a figurák minél részletesebb ábrázolásának érdekében, továbbá igencsak érdekes és reményteljes elképzelés, hogy az embereket minél élethűbb fiziológiai adatok alapján próbálják megjeleníteni (például észrevehető ez az izomzat reprodukálásánál). Mielőtt azonban ezekről véleményt mondanánk, jobb lesz a játékot menet közben megnézni – pont valami hasonló dolgot ígértek a fejlesztők a Queen the Eye esetében is, és elég borzalmas dolog kerekedett ki belőle. Mindent összevetve első ránézésre ígéretes próbálkozásnak tűnik a Shadowman. Igaz ugyan, hogy a screenshotok nem győztek meg különösebben arról, hogy azok a figurák tényleg olyan elképesztően részletesen vannak megjelenítve, meg arról sem, hogy ez a VISTA 3D-engine valami hihetetlen mérföldkő a nagy területek megjelenítésében (ugyanis az eddig nyilvánosságra hozott játékképeken szinte kizárólag szűk helyek voltak) – mindegy, már régen leszoktam róla, hogy állóképen ítéljek meg játékokat. A történet viszont igencsak érdekesnek ígérkezik, tehát a Shadowmanből még bármi lehet is: vagy kaposinas, vagy egyéb dolog. Reméljük a legjobbakat, tavasszal pedig úgyis meglátjuk.


ANNYIRA még nem tartom kidolgozottnak ezeket a figurákat – bár mondjuk a bal alsó sarokban heverőt be tudnám ajánlani valahova madárijesztőnek

Shadowman

FEJLESZTŐ:	Iguana Entertainment
KIADÓ:	Electronic Arts
WEBSITE:	www.acclaimnation.com
MEGJELENÉS:	99. március

X-WING ALLIANCE

X-Wing. Tie Fighter. Lucasarts. Négy ROPPANT különösen hangzó szó. (Már ha az X-Wing egy szó.) Négy olyan szó, amitől úgy a Star Wars-rajongóknak, mint az egyszeri PC-játékosoknak felborzolódik a hátán a szőr, nyelvük körkörös mozdulatokat végez ajkaikon, és ujjaik szorosan egy képzeletbeli joystick karjára fonódnak. Hát igen: az X-Wing/Tie Fighter-sorozát már hosszú processzorgenerációk óta sokak kedvence, ami nem feltétlenül csak a Star Wars-környezetnek köszönhető – sokkal inkább annak, hogy a maguk idején mindig a legjobbat igyekeztek kihozni a masinákból. Többnyire sikerrel. A sorozat legutóbbi darabjában (X-Wing vs Tie Fighter) szerencsésen majdnem frigyre is lépett a két gép, bár azt tegyük hozzá, hogy azért ez a rész nem aratott olyan osztatlan sikert, mint mondjuk elődjei: sokan bírálták a szerzőket, hogy túlságosan multiplayer központú lett az egész játék (hja, akkor kérem mániákusan az volt a divat), és ezen a küldetéslemez sem segített különösebben – így a következő részben ezt a kritikát igyekeztek maximálisan szem előtt tartani. A fejlesztő Totally Games ugyan mindezidáig szerényen meghúzódott a Lucasarts árnyékában, de azért elég jól csengő nevük van a szakmában: többek között ők csinálták a Lucasartsnak a Tie Fighter és X-Wing-sorozatok korábbi darabjait is, továbbá olyan patinás neveket, mint mondjuk a Secret Weapons of Luftwaffe vagy a Battlehawks 1942.

Az X-Wing sorozat az Alliance-szel a technikai fejlődésnek köszönhetően egy új lépcsőfokára érkezett, hiszen a jelentősen átalakított engine teljes mértékben támogatni fogja a különböző típusú, bármely generációhoz tartozó 3D-kártyákat (kispénzűek is megnyugodhatnak: nem lesz követelmény).

A játékban bevetésre indulhatunk régi és új ismerősökön is (X-Wing, Y-Wing, A-Wing, B-Wing, Z-95 és koréliai szállító), de a legkellemesebb meglepetés az lesz a rajongóknak, hogy végre a Millenium Falcon is feliratkozott a repülhető gépek listájára: beszállhatunk rajta a második Halálcsillag elleni küzdelembe az Endor bolygó melletti összecsapásban, és végre személyesen kezelhetjük azokat a jópofa négycsövű lézerágyúkat, amivel Luke és Han takarította a Tie-vadászokat a filmben. A régi ismerősök természetesen kinézetükben már csak nyomaiban emlékeztetnek egykori önmagukra, hiszen minden egyes gép teljesen újra lett modellezve, és csodaszép renderelt textúrákkal öltöztették fel őket.



Az ember lelke örül, hogy mindenütt ennyi "követőre" akad...

Az X-Wing vs. Tie Fightert kommentáló negatív kritikák miatt, most különös hangsúly volt az egyéni küldetéseken, és főleg azok történetén. A cselekmény egyből két szálon is bonyolódik: a fő vonal a Lázadók túlélésért folytatott küzdelmét mutatja be a Hoth bolygón elszenvedett katasztrofális vereség után, míg a mellékcselekmény két, egymással rivalizáló család küzdelmét követi egy csillagközi üzlet feletti ellenőrzés megszerzéséért. Az egyik ilyen család tagjaként csatlakozik a játékos a Lázadókhoz, szóval nemcsak a Birodalom katonáival, hanem üzleti ellenlábasával is fel kell vennie a harcot.


Jó estét, Leia hercegnő rendelte a taxit?

Kezdő pilóták egy többszintű gyakorló pályán sajátíthatják el a géppel való manőverezés és a fegyverek kezelésének tudományát, majd két gyakorló küldetést teljesítve nyerhetnek felvételt a Lázadók erőinek soraiba, hogy bebarangolják velük az egész univerzumot. Természetesen az eddigiekhez képest növekedtek a méretek is: nemcsak hogy jóval több résztvevője van a küldetéseknek, de egy-egy bevetés több szektorra is kiterjedhet. Minden egyes gép fel van szerelve hiperhajtóművel, tehát a történet egyes eseményei közötti nagyobb távolságokat hiperugrással fogjuk leküzdeni.

Az ötven singleplayer küldetésen kívül természetesen találunk multiplayerre tervezett pályákat is, szám szerint ötöt. A játékban modemen és soros porton keresztül 2, Interneten 4, helyi LAN hálózaton pedig 8 játékos csaphat össze egyszerre. Kényelmes újítás, hogy az egyéni és a multiplayer-küldetések indítás előtt egyaránt szabadon konfigurálhatók, azaz a játékos többek között megadhatja a küldetésben részt vevő hajók típusát és számát, a célpontok fajtáját, valamint a Secret Weapons of the Empire opcióit.


Az eligazítások szemlátomást blue box-technikával zajlanak

Annyit tehát már előre elvárhatunk az X-Wing Alliance-től, hogy az elődeinél lényegesen szebb látvánnyal és jóval komplexebb történettel kecsegteti a leendő játékosokat, de talán egyeseknek hiányozni fog a mattfeketén csillogó Tie Fighterek pilótakabinja. Valahogy nem igazán fér a fejembe, hogy miért nem lehet végre egyszer egy olyan Star Wars repülő szimulátort csinálni, amelyben szépen felsorakozik mindkét fél összes típusa (vagy legalábbis az ismertebbek), és a kedves játékos kedvére csemegézhet bármelyikből, mint mondjuk a Red Baronban. Illetve értem én: nyilván előbb-utóbb a Birodalom iránt rajongó lelkek is várhatnak valami hasonlót, mondjuk "Tie Fighter Alliance" fantázianéven.


A Millennium Flakon csendesen pihen egy csillagközi üvegvisszaváltó mélyén. Voilá: az Allianceban végre te is meglovagolhatod

X-Wing Alliance

FEJLESZTŐ: Totally Games
KIADÓ: Lucasarts/Activision
WEBSITE: www.lucasarts.com
MEGJELENÉS: '99. marcius

DUNGEON KEEPER 2

Ha pók lennék, akkor hét szemem nevetne a karácsonyi játékdömping láttán, hiszen a kiadók soha nem látott mennyiségű új játékot dobtak be az ünnepek előtt már amúgy is pezsgő játékpiacra. A kis pók fennmaradó szeme azonban keserű krokodilkönnyeket hullat, mert néhány nagy ígéret a jövő ködös távolába veszett: a C&C2: Tiberian Sun és a Heroes of Might and Magic III hiányával még csak-csak megbirkózott acélos immunrendszerem – de hogy a Bullfrog miatt nem tudtam a nagyitól mit kérni a karácsonyfám alá, azt már nem! Hát hol van a Dungeon Keeper 2, hogy csókolna meg benneteket egy Bile Demon! (Csak és kizárólag a Populous miatt úszta meg rezidenciájuk azonnali atomcsapásomat.)

Pedig olyan szépen indult minden: tavaly végén jöttek róla az első hírek, az év elején az első screenshotok, meg a karácsonyi megjelenés ígérete. Utóbbit tapasztaltabb öreg rókák gúnyos mosollyal nyugtázták, mert az első részt négy éven keresztül ígérgették "hamarosan" (ami a Bullfrog-féle időskálán egy egészen más fogalom, mint normál embereknél). Az 576 házi szkeptikusai (köztük én) azonban igencsak meglepődtek, amikor nyáron havi rendszerességgel takaros kis CD-k kezdtek érkezni, screenshotokkal, videókkal, és egyéb, pavlovi reflexeket kiváltó dolgokkal: jé! ezek tényleg csinálják! És szemlátomást haladnak is... és most tessék: nincs mit kérnem nagyitól...



A legvidámabb hely most is a temető. Persze csak a kínzókamrán kívül

Azért él a remény, és mivel földi küldetésem jelentős részének tekintem a DK2 iránti érdeklődés fenntartását, most összefoglaljuk, hogy mit várhatunk a csintalan játék folytatásától. (Közben imádkozom, hogy jövő karácsonykor nehogy ugyanezt kelljen tennünk.)

Hát mindenekelőtt alapkövetelmény lesz a 3D-kártya, mert teljesen lecserélték az első rész engine-jét, és csodaszép dungeonunk, valamint dicső szörnyeink most már gonoszságuknak megfelelő, modernül rút kinézetet kapnak. Ugyancsak lecserélték a kezelőfelületet is, ami talán nem volt egészen jó ötlet, tekintve, hogy az alapjai a Populousban is megfeleltek céljuknak. Szintén megváltozik a harci rendszer egy része: az első részben igen kényelmes megoldás volt, amint lényeinket a kezünkbe véve szépen leszórtuk őket a szükséges helyre – itt már nem lesz ilyesmi. A "taktikára és stratégiai védelemre sokkal jobban koncentráló rendszer" megfogalmazásból nem tudtam kisilabizálni, hogy mit találtak ki helyette – majd meglátjuk.



Egy varázsló, amint épp kiszáll a háttérben elsüvítő négyes metróból

Lesz néhány új karakter is. Kezdjük mondjuk a tolvajjal, ami hasonló foglalkozású urak módjára sötétben settenkedik, és elemeli a keze ügyébe akadó dolgokat. Például egy kincseskamra tartalmát. Azonkívül képes eltávolítani a csapdákat is. Igen kemény ellenfél lesz a közelharcban a Fekete Lovag, vele ellentétben viszont a Sötét Elf jobb szereti biztonságos távolból eregetni a nyilait. Akad egy új hüllőféleség is, nevezetesen a szalamandra.

Új ajtók és csapdák is érkeznek. Az előbbi kategóriában a Portcullis a plafonról lecsapó villámokkal fogadja a hívatlan vendégeket, míg az utóbbiaknál a Fear-től frászt kapnak a Jó lényei, a Sentry viszont azonnal tüzet nyit, ha ellenség érkezik a közelébe. Szintén új csapda a padlóba épített Spike Trap, ami bájos vastüskékkel veri át a gyanútlan vándorokat. A Populousból is érkeztek ötletek: a játék egy teljesen új vonásként számolni fogja a követőinkből szívott manát, és például a mágikus ajtók is ebből szerzik a működésükhöz szükséges energiát. Új varázslat lesz a Tremor, ami például hatalmas földrengést (illetve képernyőrengést) és sziklaomlást okoz, míg az igen sok manát elhasználó Turncoat, amivel egy ellenséges lényt átállíthatunk az oldalunkra. Szorongatott helyzetben levő teremtményeink segítségére siethetünk az Infernoval, ami igen látványos pirotechnikai bemutatót rendez majd.

Berendezését illetően teljesen újszerű lesz a Training Room, és új szoba a Casino is, ahol alattvalóinktól Gonoszságunk visszanyerheti fizetésüket és jutalmukat.

Csupa finomság, amit Bullfrog bácsi nem akar odaadni nekünk, és még csak egy kis részével foglalkoztunk... Na mindegy.



Teljesen 3D csirkék, páran fogyasztás után


Ott van, ott van, ott van! Ott van a nagyon nagy király!

Momentán éppen márciusra ígérik a mi Gyula ex-vezérünkről elnevezett Reaper és díszes kompániájának visszatértét. Jó. Rendben van. Azt még hajlandó vagyok kivárni, akár kenyéren-vízen-Carmageddonll-n. Viszont a lehető legkomolyabban megfenyegettem az Electronic Artsot, a Bullfrogot és a házmesterünket (szóval mindenkit, aki számít), hogy ha húsvétkor sem lesz DK2-m, akkor hirtelen felindulásból frankón a kaszámba dőlök!

CoVboy

Dungeon Keeper 2

FEJLESZTŐ: Bullfrog
KIADÓ: Electronic Arts
WEBSITE: www.bullfrog.co.uk
MEGJELENÉS: '99. március

STAR WARS BEHIND THE MAGIC

Ezt hívják multimédiának

Amikor a hetvenes évek első harmadában George Lucas megkezdte a Star Wars előmunkálatait, talán nem is tudta, hogy mit művelt: megfogta az isten lábát, kerti zuhany módjára magára nyitotta Fortuna bőségszaruját – és mellesleg létrehozott egy teljesen önálló univerzumot. Egy olyan univerzumot, ami az emberek egy része számára talán ismertebb, mint az, amiben él. A film '77-es bemutatója óta pedig ez az univerzum egy virgoncabb rákos daganat sebességével kezdett el burjánzani, és ez már idestova két évtizede töretlen lendülettel tart: a filmtrilógián kívül is se szeri, se száma a média különböző területeit elborító feldolgozásoknak. Talán Lukács úrék ügyes üzletpolitikájának következménye, hogy – egyéb hasonló világokkal ellentétben – a Star Wars-univerzum a mai napig ugyan igencsak komplex, de mindamellett teljesen zárt maradt: az SW-logóval megjelent ("hivatalos") regénykötegek, képregényhegyek és persze játéksorozatok szereplőinek és történéseinek pontosan megvan a helye térben és időben egyaránt. Ebben az univerzumban viszont már avatottabb szobajedik is csak igen talányosan ismerik ki magukat, tehát nem csoda, hogy a Lucasartsnál szükségét látták, hogy egy (pontosabban: kettő) szolid multimédia CD-vel rendet tegyenek benne. Ilyeneket ugyan szűkös kereteink miatt nem szoktunk tesztelgetni, de ezzel azért kivételt teszünk, mert egy "kicsit" jó lett.



Ajjaj! Vagy kitörtek az elmebetegek az intézetből, vagy valahol erre forgat a Lucas

A bájos install (csak 3 mega!) után felcsendül a jól ismert főcímzene, amitől már kellemes borzongás áraszthat el mindenkit, és megkezdhetjük a búvárkodást a Star Wars-adatok tengerében. Ha valaki komolyan gondolja a vállalkozást, azt előre figyelmeztetem, hogy vigyen magával túlélő felszerelést és többnapi hideg élelmet, mert ez a tenger jóval mélyebb lesz, mint mondjuk a Maria-árok.


Hüllőfélben levő békésjabbai lakos – a legjobb fazon az egész filmben

Az első CD-t Woody Allen-téle parafrázissal akár úgy is nevezhetnénk, hogy "Amit tudni akarsz a Star Warsról (csak idáig nem merted megkérdezni)". Ezen találunk ugyanis minden adatot Karakterek-Technológia-Helyszínek-Események témakör szerinti felosztásban. A Karakterek címszó alatt természetesen nemcsak a főszereplők adatait találjuk meg, hanem az összes mellékszereplőt, fajt, lét- és szervezeti formát, mindezt olyan szinten, hogy olyan figurák életrajzi adatai is benne vannak, akiknek annyi szerepe volt mondjuk egy képregényben, hogy az egyik snittben jól fejbe lőtték. Megtudtam például, hogy mit visel Boba Fett a jobb vállán. Te tudtad? Persze, mert eddig nem is merted megkérdezni. Megmondom: egy vuki skalpot. Lehet, hogy beküldöm kérdésnek a "Mindent vagy Semmit"-be... A Technológia főcím alatt a különféle cuccokat (fegyvert, járművet, űrhajót, fogpiszkálót – mindent) találjuk meg, hasonló részletességgel. A készítés közben talán a Monkey Island stábjából is betévedt valaki a szobába, mert pár fegyvert ki is próbálhatunk egy rohamosztagoson, aki hol szteptánccal, hol Gyalog galopp-effektussal szemlélteti a hatást. A Helyszínek és az Események címszavak teremtenek rendet térben és időben. Az idősklálából például kiderül, hogy Star Wars szerint 4-ben Boba Fett meglóg Sarlacc barlangjából (hurrá! Boba rulez!), 10-ben pedig az ikrek után újabb bébit generál Solo és Leia (mi tartott eddig?), és Palpatine császár is viszatár (még hurrább! Palpatine még rulezebb!)

Ha már a "Mindent vagy Semmit" szóba került: igen nagy poén, hogy a megszerzett ismereteket a Trivia pontnál egy vetélkedő keretében ki is kérdezi tőlünk a Palpatine, Mon Mothma és hasonló gyanús elemekből álló zsűri – a Trivia pontnál mindig egy kérdést tesznek fel az éppen aktuális almenü almenüinek almenüiben olvasható adatokról. Hihetetlen nagy király vagyok: a 600 kérdésből 117-re válaszoltam 14%-os találati aránnyal. (Nyertem is egy AT-ST-t, itt parkol a szerkesztőség előtt.) Kis kíváncsiak ugyancsak az első CD-ről értesülhetnek a most forgatott 0. rész (maradjunk ennél a számnál) apróságairól –



Há! Még a Lucasék sem tudják, megmondani, hogy honnan származik Dörmögő Dörth Vödör!

már legalábbis annyit, amennyit Lucas hajlandó volt elárulni. A bemutatót egyébként '99 májusára tervezik.

A második CD-től kezdtem igazán csuklani. A Behind the Scenes címszó alatt ugyanis például rajta van az eddigi három mozifilm teljes forgatókönyve (sőt, az első részből kivágott jelenetek videója is!), jelenetről-jelenetre, beállításról-beállításra, apró adatokkal megspékelve. Minden snitthez van egy kép is, amely egyben egy interaktív index is: ide-oda kattingatva megnézhetjük, hogy mi micsoda, ki kicsoda – csoda... A Behind the Scenes menüpontból reménybeli rendezők megtudhatják, hogy készült a hamburger (illetve Hamsolo), ez ugyanis a filmkészítés kulisszatitkairól lebbenti fel a fátylat – és itt aztán tényleg nem tikolóztak! Az Expanded Universe-ben az SW-fanok csámcsoghatnak egy jót, itt ugyanis megtalálható minden, ami csak Star Wars kapcsán megjelent, az elmúlt két évtizedben: az összes film, könyv, képregény, artbook, figura, bögre, játék – meg Lucas úr minden vállalkozása, közte a LucasArts történetével és eddigi ténykedésével.


Ez a szöszi kisgyerek a 0. részből nem nagyon hasonlít arra a bácsira, aki egykoron lesz belőle

Hát én nem vagyok egy különösebben nagy Star Wars-rajongó, de megemelem a kalapom a Lucasarts előtt: kábé ez az, amit multimédiának nevezek. Talán több tízezer oldalnyi hipertextes szöveg, egyszerű kezelőfelület, kiválóan átgondolt logikai felosztás, valamint a látvány, a hang és az adatok tökéletes összhangja. Egy kulturális és vizuális katarzis. (Leszámítva néha a sárga alapra fehérrel írt szöveget – hogy azért ne legyek már olyan boldog...) Ezek után kicsit banális lenne Star Wars-rajongóknak ajánlani (ők úgyis házi Bibliaként fogják forgatni) – ajánlom inkább követendő etalonnak azon fejlesztőknek, akik valamilyen témakörben hasonló vállalkozásba kezdenének. Meg ajánlom azoknak, akik kíváncsiak rá, hogy mire képes a multimédia, ha igazi mesterek csinálják. Meg ajánlom magamat is, mert azért valahogy be kell fejezni ezt a cikket, ugyanis dolgom van: megyek csinálok egy ilyet a Pirxből...

CoVboy

TOMB RAIDER III

ADVENTURES OF LARA CROFT

A KIRÁLYNŐ VISSZATÉRT

Hihetetlen, mennyire meghülyült ez a világ. Az ugye még oké, ha valaki egy híres filmcsillagért vagy popsztárért van oda, de hogy milliók bálványozzanak egy csinos poligonlánykát, az már egy kissé beteges. Ráadásul ez a betegség ragadós: az Eidos által gerjesztett Lara-őrület már stábunkat is megfertőzte. De Ti sem ússzátok meg! Nyilván már meg is csodáltátok az e havi címlapunkat – ami már rossz előjel –, ha pedig e cikk olvasásába már idáig mélyedtetek, akkor végkép elvesztetek. Lara immáron harmadik kalandja elől nincs menekvés: ezt a játékot nem szabad kihagyni.

A "visszaeső betegeknek", vagyis azoknak, akiknek már volt szerencséjük valamelyik Tomb Raiderhez, gondolom nem jelent újat, hogy hősnőnk ismét misztikus kincsek után kutat. A történet nagyon régen kezdődik. Többmillió évvel ezelőtt egy hatalmas meteor csapódott be a Föld légkörébe, nagy pusztítást végezve az akkor még trópusi éghajlatú földrészen, az Antarktiszon. Az emberiség történelmében egy polinéziai törzs volt az első, akik felfedezték a becsapódás helyét. A dermesztő hideg ellenére azon a területen érthetetlen módon bőségesen volt élet, ezért a törzs letelepedett, és istenként tisztelte a krátert, ahonnan az élet erejét származtatták. Sok évvel később azonban egy szörnyű eseményt követően a törzs hanyatt-homlok elmenekült...

Ma azon a területen egy kutatócsoport folytat ásatásokat, akik ugyancsak szokatlan dolgokat tapasztalnak. A munkájuk során véletlenül rábukkannak egy sírra, mely mint kiderül, egy matrózé a Beagle-ről. Arról a hajóról, amin Charles Darwin is utazott. Úgy tűnik, a matrózok közül néhányan járhattak a kráternél.

Miután a kutatócsoportnak sikerül megszereznie az egyik matróz naplóját, a cégük érdeklődése hirtelen már nemcsak a kráterre terjed ki, hanem a Földnek több pontjára is. Az egyik ilyen pont India, ahol Lara Croft éppen a legendás Infada kincset keresi. Nem tudja, honnan származik ez a tárgy, csak azt, hogy az ottani hiedelmek szerint nagy erő lakozik a kőszobrocskában, amit már nagyon rég óta tisztelnek a helybéliek. Hamarosan azonban többet is megtud róla...

ÚJ RÉSZ, ÚJ ARÁNYOK

Az Eidos hosszas kutatómunkát folytatott annak kiderítésére, mit látnának a játékosok legszívesebben a harmadik részben. Az Interneten rengeteg nem hivatalos site-ot meglátogattak, s e körutazás során az derült ki, hogy a második rész egyesek szerint túlságosan akciódús lett, túlságosan lineáris, és talán több logikai feladvány kellett volna bele. Akik kezdetektől fogva elkísérték Larát az útjaira, azok jól tudják, hogy az első részben sokkal szövevényesebbek voltak a pályák, a játéknak úgy kb. 70%-a logikai feladatokból állt. A második rész ezzel szemben pergőbb lett: a játékidő 60%-át az akciórészek tették ki. A Core most a békés középutat próbálta megtalálni, vagyis az 50-50%-os párosítást célozta meg.

A játékmenet ettől még természetesen maradt a régi: "itt meg kell húzni egy kart, mire ott kinyílik egy ajtó". A kulcsok keresésén, és a csapdák kijátszásán van a fő hangsúly. Újdonság, hogy akad néhány rendkívül szemét csapda, ahol nem csupán elfutni, hanem sprintelni kell. Van mondjuk egy hosszú folyosó, melynek mindkét oldaláról hegyes karók merednek, és a két fal egyre közeledik egymáshoz. Itt már a sima futás nem elég: nyomni kell a "?" billentyűjét is, mire Lara még jobban belehúz. Sprintelni persze csak rövid ideig lehet – mint a víz alatt a levegő fogyását, az erőtartalékok felélését is egy csík fogyása szemlélteti. Ha jól emlékszem, kúszás sem volt még a második részben, most viszont már át tudunk "csúszni" a keskenyebb járatokon is (guggolás+előre). Jópofa még a csimpaszkodás: a fejünk fölött levő rácson lógva végigmászhatunk. A fegyverek egy része szintén megújult, új típusú géppisztoly van például az M16-os helyett. A rakétavetőt is lecserélték: nincs már rajta automata célkövetés, viszont a detonáció jóval nagyobb sugárban pusztít.

Most pedig az újoncok figyeljenek, ugyanis Lara baba mozgáskultúráját igyekszem kielemezni. Cselekedni, kapaszkodni (ugrás közben is), és a tüzelni a Ctrl billentyűvel kell, az ugrás gombja az Alt, a fegyvereket előkapni pedig a Space-szel lehet. Az ugrások "beméréséhez" sokszor nélkülözhetetlen Lara szemszögéből körülnézni, ezt a numerikus 0 folyamatos nyomva tartásával tehetjük meg. A terep árnyékolása ebben a részben még tökéletesebb: vannak teljesen sötét sarkok. Ezeket csak jelzőlánggal lehet megvilágítani, amiket a "<" gombbal húzhatunk elő. Persze még más tárgyakra is szükségünk lesz: ha mondjuk elsősegélycsomagot akarunk használni, a tárgylistát az Esc-pel hozhatjuk be. A kezdők számára egy fontos észrevétel: ha folyamatosan nyomva tartjuk a tűzgombot, Lara mindig ugyanarra a célpontra fog tüzelni. (Még akkor is, ha az illető már kimúlt.) Ez az automata célzás leginkább a főellenségeknél van hasznunkra, hiszen Lara futás közben is – amennyire csak tud – rajta marad a célon. Az alapvető mozdulatokat egyébként ezúttal is Lara otthonában gyakorolhatjuk be – a kiképzőpálya alig változott a legutóbbi rész óta. (Lara's Home a főmenüben.)



Ez a koma most még félig-meddig normális, de később teljesen megzakkan, és kénytelenek leszünk kinyírni

Utunk során a kulcsokon és a lőszereken kívül, zöld kristályokat is találhatunk, de ezeknek nem igazán értettem, mi a szerepük. (Azonkívül persze, hogy megnövelik az életerőnket.) Még nem is olyan rég az alkotók azt híresztelték, hogy mivel a második rész a szabad állásmentés miatt túl könnyű lett, visszahozzák az első rész kristályos mentés-rendszerét, azzal a különbséggel, hogy a kristályokat fel lehet venni, és ott használjuk el őket, ahol akarjuk. Ezzel szemben a játék tesztelésekor azt tapasztaltam, hogy az útlevelünk előhúzásával megint bármikor, bármennyiszer lehet állást menteni. Lehet, hogy menet közben mégis meggondolták magukat a szerzők?

FÖLD KÖRÜLI UTAZÁS LARÁVAL

A játék lineáris történetét az alkotók egy egyszerű csellel bontották meg: az indiai, vagyis az első küldetés után három helyre is mehetünk. Indiában Lara egy elhagyatott, csupán mérges kígyók és tigrisek által lakott ősi templomot kutat át. Ennek során összetalálkozik egy kutatóval, aki elég furcsán viselkedik. Az ürge hamarosan teljesen be-

Indiában a szobrok elég rossz szokása, hogy néha megelevenednek



csavarodik: mint kiderül, nála van a kő, amit keresünk, s ennek energiái kerítették a hatalmukba. Nincs mit tenni: ki kell nyírnunk. A játék előző részéhez hasonlóan most is vannak igénybe vehető járművek, sőt, még több is, mint legutóbb. Az indiai helyszín harmadik pályáján szinte végig egy klassz, négykerekű crossmotoron téphetünk, átugrathatjuk vele a folyókat és a szakadékokat. Az ellenfelek közül érdekesek a majmok, akik eleinte még nem bántják Larát, sőt, úgy vettem észre, tippként szolgálnak, merre menjünk. Igaz, később bevadulnak, és az egyik még arra is vetemedik, hogy ellopjon előlünk egy értékes kulcsot. Sokszor elsősegélycsomagot is hurcolásznak, szóval ezért is érdemes levadászni őket. Miután Indiában végeztünk, találkozunk egy újabb tudóssal, Dr Willarddal, aki elmondja, mibe is nyúltunk bele (lásd a bevezetőt). Az őrült figurától elvett kőszobrunk valamilyen ismeretlen anyagból készült, valamiből, ami nem földi eredetű. A már említett matróz naplója alapján több ilyen szobor létezése gyanítható, amiket annak idején a babonás tengerész a világ különböző pontjain adott el. Ettől a ponttól tehát több irányba lehet menni. Hogy melyik helyszínt választjuk először, az persze kihatással lesz a többire. Nevadában például nem árt, ha nálunk van az a rakétavető, amit az óceániai pályán vehetünk fel.

Óceánia egyik szigetén nem szívesen látott vendégek vagyunk: néhány kannibál akarja megkóstolni Larát, majd épphogy csak megmenekül, máris T-Rexek és egyéb ősállatok üldözik őt tovább. Ezen a helyszínen Larával kajakozni lehet. A második választható helyszín Nevada. A sziklás sivatagban a hírhedt 51-es körzetben tehetünk látogatást – a vendégszerető katonaság el se akarja ereszteni Larát. Meg kell szöknünk a börtönből, s mellesleg el kell hoznunk a harmadik szobrot. A sivatagban dzsipen is utazhatunk. Ezek után még az esős London van hátra, ahol hősnőnk amolyan feszes betörőruhát ölt magára. A háztetőkön és a csatornákban közlekedik, s úgy futólag még a Szent Pál Székesegyházat is meglátogatja. Itt értelemszerűen főként emberi ellenfelek vannak: biztonsági őrök, zsoldosok, vagy egyszerű munkások állnak az utunkba. Ha megvan az összes szobor, Lara elutazik Dr. Willard antarktiszi bázisára, ahol azonban meglepetésére mutáns tudósok várnak rá – nem igazán békés szándékkal. A hóban motoros szán lesz Lara segítségére. A végjátékban Dr Willard kimutatja a foga fehérjét: ellopja a köveket, és elmenekül egy bányába – a legvégén még egy kis Indiana Jones-os, bányacsillés száguldás is lesz.

AZ ÖSSZKÉP

A játék grafikája nagyon szép, s ezért fel is vetődik a kérdés: hogyan tudták az egészet alig egy év alatt kivitelezni. Nos, minden az új editornak köszönhető. Míg az eddigi két résznél minden poligont manuálisan, egyenként tettek a helyükre, addig az új pályaszerkesztővel egy kattintás egy kisebb helyiség kialakításához elég, amiknek a kinézetét aztán már csak finomítani kell. Ami eddig 2-3 óráig eltartott, immár csak pár másodpercres meló. Mi játékosok azonban inkább az új, háromszög alakú poligonokat vehetjük észre az új szerkesztő tudásából. Az eddigi Tomb Raiderekben az egész terep csakis négyszögletes poligonokból volt összerakva, ezért is volt olyan túlzottan szabályos minden. Most azonban jól megfigyelhetjük – például a fák gyökereinél –, mennyivel hatásosabb és természetesebb, ha háromszögeket is használnak. Igaz, ami igaz, a dzsungeles helyszín ennek ellenére sem nyerte meg a tetszésemet: még mindig túl mesterkéltek a fák, és a 2D-s "papír" bokrok sem túl meggyőzőek. De sebaj: a többi helyszín annál szebb. Az esős, szürke London például eszméletlen részletesen meg van csinálva, tényleg hibátlan munka. Technikailag figyelemre méltó még a színes megvilágítás is. Ezt az átlagember talán észre sem veszi, pedig hát ettől válik lehetővé, hogy Lara másképp sütkérezik a valódi nap alatt, mint mondjuk egy jelzőláng fényében. Ezeken túlmenően említhetnék még néhány 3Dfx-es látványosságot, mint hogy klasszul füstöl a pisztoly minden lövés után, vagy hogy még szebb lett a vízeffektus, de talán az ilyen dolgok már el is várhatók egy ekkora névtől.

A több mint 20 jókora szint tervezése valóban olyan, ahogy az alkotók ígérték: míg a pályák egy részén az akció dominál, addig a másikon az agytekervényeinket kell megtornáztatnunk. Azt hiszem, ez utóbbi feladatoknál fog mindenki jobban megizzadni, mivel nem csak jó logikával, de jó szemmel is kell rendelkezni. Ezúttal is vannak ugyanis "kockatologatós" feladatok, csakhogy a kockák most szinte mindig be vannak építve a falakba – csaknem láthatatlanul. Ha egy ilyen hely mellett véletlenül simán elmegyünk, később csak a logikánkra hagyatkozhatunk. El kell majd gondolkodnunk, hol is volt olyan elágazás, ahol még nem tettünk semmi lényegeset, és ott kell keresni a megoldást. (A tologatható kockákat csak abból lehet észrevenni, hogy a felületük általában kisebb, négyzetes textúrákból van kirakva.) Vannak kalandos kihívások is, mint mondjuk amikor át kell kelnünk egy mocsáron, de csak a helybéliek tudják, melyik kövekre lehet ráugrani...Az ügyességi részek roppant pontos, centire kimért ugrásokat kívánnak – igaz, ezt már megszokhattuk. Végül még jó is, hogy bármikor lehet menteni, mert amikor 100 métert zuhanunk vissza egy "felkapaszkodós" jelenetnél, gyorsabb, ha állást töltünk. De ha már a töltésnél tartunk, egy apró negatívum: nem értem, hogy az install program minek hagyja szinte az egész játékot a CD-n, minek következtében ugyanannyit töltöget a gépünk, mint mondjuk egy PlayStation.

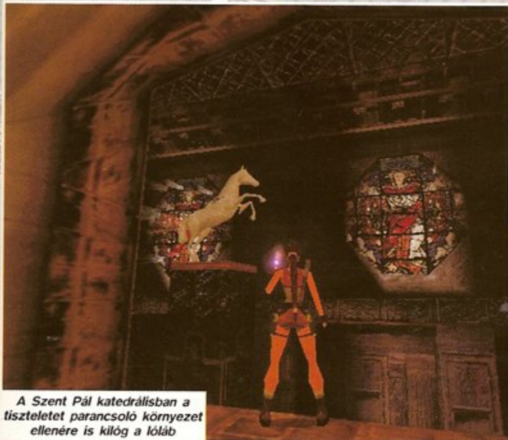
Na persze bármennyit is töltöget, mindig újra fogunk próbálkozni, hiszen a harmadik rész is olyan mint az elődei: abbahagyhatatlan. Felemészti minden szabadidőnket, és még az alvásra szánt éjszakáinkat is elveszi; a kialvatlan, sápadt arc tipikus tünete a Tomb Raider-láznak. És még azzal sem vigasztalhatok senkit, hogy hamar ki lehet belőle gyógyulni. Csak az első helyszín felderítése majd' két napomba tellett. Őszintén sajnálok mindenkit, aki komolyan gondolja, hogy végig akarja játszani.

V.Z.

Nicsak! Egy játékos, aki egyszerre akarta végigjátszani Lara mindhárom kalandját!



A nevadai MP-k igen meleg fogadtatásban részesitik Larát



A Szent Pál katedrálisban a tiszteletet parancsoló környezet ellenére is kilóg a lóláb

Tomb Raider III

FEJLESZTŐ: Core Design
KIADÓ: Eidos
WEBSITE: www.eidosinteractive.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 16MB RAM
Ajánlott: P200, 32MB RAM
3D-gyorsitó: D3D
Multiplayer: nincs

Külcsin/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

A róla elnevezett akciójátékok kategóriájában még mindig a Tomb Raider a legjobb

végítélet

94%

Sin és Sinhődés

Az első személy perspektívából játszható lövöldözős játékokat – mint már megszokhattuk – főleg két felmenőre lehet visszavezetni: vagy a remek grafikájú Quake-re, vagy a szuper interaktív Duke Nukemre. A Sin esetében viszont az az örvendetes meglepetés éri a játé-



A távcsöves puska segítségével a távolból is meleg üdvözletet küldhetünk a banditáknak

kost, hogy mind a kettőt egyformán nevezhetni elődnek. Egy olyan játékról van szó, ami látványosabb a Quake II-nél, s mindemellett több tereptárgy használható benne, mint a Duke Nukemben.



Az igen bájos vonalakkal rendelkező Sinclaire ZX Elexis kissé mérges az egyik beosztottjára

Az események színhelye egy Freeport nevű nagyváros a nem is olyan távoli jövőben. Egy dúskeblű kisasszony (bár inkább a boszorkány jelző illene rá), Elexis Sinclaire egy biokémiai vállalat örököseként valami ördögi tervet forral az emberiség ellen. Hogy mit, azt még pontosan nem tudni, de a városban az utóbbi időben kósza hírek keringenek különféle mutánsok felbukkanásáról, akiket állítólag bizonyos öltönyös fickók még a hatóság megérkezte előtt eltüntettek... Bármilyen csinos is tehát a doktornő, nekünk John R. Blade ezredes szerepében halálos ellenséget jelent, hiszen a Hardcorps nevű speciális rendőri egység tagjaként a bűnnel állunk hadban. Elexisnek pedig meg kell fizetnie a bűneiért.

MEGSZÜLETETT AZ ÚJ ETALON?

No de elég a körítésből, lássuk inkább, mitől olyan baromi jó ez a játék. A program grafikája a Quake II engine-jét használja, ez tehát már eleve biztosíték, hogy nem valami bóvlival van dolgunk. Ráadásul az engine-t néhány speciális fényeffektussal feljavították, és az objektumok kidolgozásán is szépítettek. Remek az összkép, sokkal reálisabb minden. A falakra felhúzott, nagyon eltalált textúrák maximálisan egy koszos város benyomását keltik, s minden pompásan van árnyékolva, az egyes helyszínek pedig hihetetlenül valóságosak. Tisztára mintha egy igazi bankban járnánk az első küldetésben, majd később a lepusztult bérházak is a megszólalásig olyanok, mint a valódi romok. Ehhez még hozzájön a már említett nagy fokú interakció: a cselekvés billentyűvel gyakorlatilag mindent megpiszkálhatunk, ami csak a kezünk ügyébe akad. Ahogy a Duke Nukemben, itt is meg lehet ereszteni a csapokat, lehúzogathatjuk a klotyókat, telefonálhatunk, működtethetjük a kólaautomatákat, egyes monitoroknál megnézhetjük a biztonsági kamerák képeit – még a szemeteskukák fedelét is megbillenthetjük. Ha nincs is ezeknek sok értelmük, akkor is nagyot dobnak a játék hangulatán. A Duke Nukemtől eltérően ráadásul itt még komolyabb eszközöket is igénybe vehetünk, mint például az építkezésen, ahol beülhetünk egy daruba, hogy aztán annak tengősúlyával döntsünk el egy nagy gerendát. Nem sokkal később motorozhatunk is, ha kedvünk van hozzá. A küldetések egyáltalán nem szokványosak, mivel az egész akció egy jól kigondolt, fordulatos történetre alapozódik.



Ajjajaj! A Diana hercegnőnek álcázott túszhölgy mindjárt beballag a tűzvonalba...

A játék elején csupán egy sima bankrabláshoz riasztanak minket, ám aztán hamarosan kiderül, hogy a bankrablást valószínűleg valaki megrendelte. Az álarcos rablók egytől-egyig jól kiképzett katonák, és olyan rakétakilövőkkel fogadják a helikopterünket, amilyen a sarki trafikban aligha kapható. Elkezdjük tehát üldözni a rablás értelmi szerzőjét, a maffiózó Mancinit, és mire a gyanúnk úgy négy-öt küldetés után beigazolódik, a szerencsétlen nyomorultat valaki szörnyeteggé változtatja, és úgy fogunk végezni vele. Innen indulnak el a szálak a SinTek vállalat irányába, és így merülünk el egyre mélyebben – 38 pályán keresztül – Freeport alvilágában. Az alvilágot akár szó szerint is lehet érteni, hiszen koszos sikátorokban, metróalagutakban folyik a gyilkos küzdelem, és a mutánsok látványa sem emlékeztet a Hotel Ritz lakóira.

Jó dolog, hogy nem pusztán ellenséget látni a képernyőn. A bankrablók irodistákat ejtenek túszul, az aluljárókban csövesek melegednek – mindenhol van néhány civil. Még beszélhetünk is velük: a túszok nem győznek hálálkodni, ha elküldjük őket biztonságos helyre. Néhol akadnak rendőrök is, akik meglepő módon valóban a banditák irtásán fáradoznak, vagyis a mesterséges intelligencia is egész pofás. A legfőbb segítség azonban kétségtelenül J.C., a diszpécser: valójában a vele lefolytatott beszélgetéseink teszik igazán kalandossá és átélhetővé a játékot. J.C. – azonkívül, hogy tanácsokat osztogat és megjegyzéseket tesz az éterben – magas fokú kalóztudományával van segítségünkre: megnyitja előttünk a komputerek által blokkolt ajtókat. Hősünkhöz hasonlóan ő is egy külön személyiség, például ha céltalanul törünk-zúzunk, odaszól nekünk: “Akkor ettől most boldogabb vagy?”

A játék egyedi megoldásai nagyon megnyerték a tetszésemet. Az, hogy a bank biztonsági rendszerét egy számítógépen keresztül lehet kikapcsolni, még csak az egyszerűbb feladványok közé tartozik, de amikor az építkezés gödréből egy magasan kiálló csőhöz kell feljutni, az már érdekesebb kihívás. Meg kell mondjam, sokszor a hangok vezetnek nyomra, mint ez utóbbi esetben is. Nyikorgásra figyelünk fel, és a magasban egy acélgerendát pillantunk meg egy daru horgán himbálózva. A megoldás innentől már pofonegyszerű: lelőni onnan a gerendát, ami leérkezve eltör egy vízcsövet, mi pedig az emelkedő árral



Hanyatt babám, ha szeretsz!

feljutunk a csatornanyíláshoz. A küldetések sokszínűségét bizonyítja az a misszió is, ahol rejtőzködve kell maradnunk. Amikor elérkezünk a Sin-Tek laboratóriumához, úgy kell beosonnunk, hogy a recepciósnő nehogy észrevegyen minket.

A játékban használatos fegyverekre szintén nem lehet egy rossz szavunk



se. A Magnum már önmagában is komoly eszköz, nemhogy hangtompítóval, a shotgun pedig irtózatosan brutális, közvetlen közelről szó szerint szaggat. Az ellenfeleinktől frankó géppisztolyokat orozhatunk el, van aztán még nehézgéppuska, és nagyon szórakoztató a mesterlövészpuska is. Ez utóbbi két fegyvernek az a különlegessége, hogy két üzemmódjuk van, melyek között a "fegyver használata" gombbal lehet váltani. A billentyű lenyomásával a távcsöves puska esetében orvlövészkedhetünk, míg a géppuskánál gránátvető üzemmódba kapcsolhatunk. A gránátokon kívül persze van más robbanószer is: a leggyakrabban távirányítható pók-aknákat találhatunk, az egyik legfélelmetesebb eszköz pedig a rakétavető. A Sin – mint a fentiekből sejthető – a vérbő játékok táborát gyarapítja, sőt mondhatni rögtön az élbolyba sorolandó. A vér a falra spriccel, s minden egyes sérülés meglátszik az ellenfeleken, méghozzá ott, ahol eltaláljuk őket – e tekintetben is sokat javítottak az engine-en. Ugyanez a helyzet a bekapott találatokkal is, hősünket ugyanis kívülről is nézhetjük. Így tehát nem árt szépen felöltöztetnünk emberünket: külön találhatunk sisakokat, golyóálló mellényeket, és nadrágokat. Visszatérve azonban a brutalitásra: a hullák tökéletesen úgy terülnek el, ahogy a lövés erejétől az elvárható, és a maradványaik is nagyon eredetiek. Ha megfigyelünk például egy fejlövést kapott fickót, láthatjuk, ahogy a koponyája hátul kiszakadt. Jó, tudom, az ilyen részletek már szinte az ízléstelenség határát súrolják, úgyhogy lépjünk is inkább tovább.

Mielőtt éles küldetésre indulnánk, nem árt a fegyverek használatával tisztába jönni. Erre való a főmenü HeadQuarters ikonja, amit aktiválva a főhadiszállásunkon kezdhetünk kóborolni – mondhatni ez is egy külön pálya. Az ajtókon belépve gyakorlószinteken próbálkozhatunk: az igazi helyzetek szimulálásán kívül még agyaggalamblövészettel is szórakozhatunk.

A játék deathmatch módja olyan, amilyen egy Quake II utódtól elvárható. A 14 speciális pálya ugyanolyan klassz kidolgozású, mint a normál szintek, nagyszerű arénákat biztosítva ezzel akár 32 játékos számára is.



A száguldás a kétkerekűn a Motrogeddon 2 alcímet is viselhetné

SEMMI SEM LEHET TÖKÉLETES

Sajnos a legjobb dolgokat általában el szokták rontani, s ez az íratlan szabály a Sin esetében is érvényesül. A legeslegidegesítőbb dolog a töltési idő. Amikor elkezdtem játszani a Sinnel, többször is a reset gombhoz nyúltam, mert teljesen úgy tűnt, hogy töltés közben lefagyott. Jónéhány próbálkozás után jöttem rá, hogy egyszerűen csak várni kell (hogy mire, azt nem tudom). Akár 3-4 percig is türelmetlenkedhetünk – valami bug van a dologban. Azt egyébként az alkotók sem tagadják, hogy nagyon "nyers" kódot dobtak piacra, hiszen amint megjelent a játék, máris beígértek egy patchet hozzá. Hibák tehát bőven akadnak, példának okáért az AI. Nagyon szuper, ahogy az ellenfelek elbújnak a falak és a tereptárgyak mögé, de a rendszer néha teljesen leblokkol. Az első főellenséget, a mutáns maffiózót például minden nehézség nélkül győztem le, ugyanis lemerevedett, mint egy kőszobor.



Elexis anyó már elég rendesen átrendezte Mancini génstruktúráját – mi még ráteszünk egy lapáttal

A játék menüje is enyhén szólva fércmű, amit jól példáz az, hogyan lehet egy egyszerű hardveres gyorsítást bekapcsolni. Nem elég beállítani a Video Options-menüben, hogy mondjuk egy 3Dfx kártyánk van, utána egy másik pontnál is ki kell választani a hardveres gyorsítást, pusztán azért, hogy rábökjünk a konfigurációnk képességeire. (Ezt mellesleg automatikusan is felismerhetné a program.) Ráadásul ezután még mindig nem aktiválódik a kártya, csak akkor, ha az egész műveletet az Apply-jal hagyjuk jóvá... Azt is a készítők figyelmetlenségével tudom csak magyarázni, hogy az irányítás a lehető legrosszabbul van beállítva – szerencsére ezt kedvünkre módosíthatjuk. Alapbeállításnál érthetetlen módon bizonyos billentyűk ki sincsenek jelölve. Egyébként tegyük át az egészet mindjárt egérirányításra. Azt is erősen javaslom, hogy a Game Options menüpontnál a Free Lookot kapcsoljuk be, különben az egeres célzás aktiválásához kénytelenek leszünk még egy plusz billentyűt nyomni.

Hogy mennyire tudjuk élvezni a Sint, az végül is attól függ, mennyire nyeljük le a felsorolt hibákat (az Activision vagy a Ritual site-járól egyébként már letölthető a patch, ami korrigálja a legtöbbet). Ha ezeket a bosszantó jelenségeket már eleve kiszűrték volna, most minden további nélkül a legjobb lövöldözős anyagnak kiáltanám ki a Sint, így azonban kicsit vissza kell fognom magam. Valahogy nincs az ínyemre ez az "előbb kiadni, majd később javítgatni" megoldás. Elsősorban azok járnak jól, akik rendelkeznek Internet hozzáféréssel, s így "elpatchelgethetnek" vele.

V.Z.

Sin

FEJLESZTŐ: Ritual Entertainment
KIADÓ: Activision
WEBSITE: www.activision.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 32MB RAM
Ajánlott: P200, 64MB RAM
3D-gyorsító: OpenGL
Multiplayer: 8/hálózat, 32/Internet

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

A programhibáktól eltekintve zseniális lövöldözős őrület

végítélet

93%

THE SETTLERS III

Az egyszeri játékos rendszerint szent áhítattal várja, ha egy olyan játék újabb részének megjelenéséről érkeznek kellemes hírek, amelyek felmenői a maguk idején saját stílust teremtettek. Így volt ez a Populousszal, a Sim Cityvel, és persze nincs ez másként a Settlers III részével sem. A kis telepesek valamikor '92 magasságában gyalogoltak be először a monitorainkra, '94-ben jött a második hullámuk, és a harmadik felvonás az idei karácsonyi piac egyik legnagyobb sikervárományosaként jelent meg. Nem hinném, hogy különösebben be kellene mutatnom a stílust, de ha mégis, akkor valahogy eképpen summázhatnám: sok-sok kis tesze-tosza ugribugri lótifuti ilyen-olyan cókmókjával jön-megy ide-oda. (Ezt a mondatot egyébként akár be is rakhatjátok a karácsonyfa alá.)

Az utolsó rész óta már jónéhány operációs rendszer és processzorgeneráció lefolyt a Microsoft és az Intel medrében, szóval a trilógia új darabja már csak elég távolról emlékeztet elődeire – és ez nemcsak a látványra vonatkozik. A játék szlogenje szerint "Egy új éjszaka a kis csókákkal sosem lesz ugyanolyan!", és ez nemcsak a sajátos kategóriájának köszönhető, hanem annak is, hogy – talán a C&C-klónok áldásos hatásának köszönhetően – három különböző népet állítottak szembe egymással, akiknek gazdasági alapjaik ugyan emlékeztetnek egymásra, de technológiájuk, kultúrájuk és szokásaik lényegesen különböznek egymástól. Csak egy példa: míg a rómaiak épületeikhez közel egyenlő arányban használnak deszkát és követ, addig az egyiptomiak sokkal nagyobb előnyben részesítik a követ, a kínaiak pedig előszeretettel használnak inkább fát. Külön műsorszám a kulturális (vagy inkább vallási) különbözőség, ami egyben a játék legnagyobb újítását is jelenti: lévén a Settlers tulajdonképpen "istenszimulátor", a szerzőknek szinte kínálta magát a lehetőség, hogy a gyarló és földhözragadt emberi ténykedéseken kívül a játékos különböző deus ex machinákkal is (deus ex) machinálhasson. Hát ki is használták ezt a lehetőséget. Az egy más kérdés, hogy a hagyományos felfogástól egy KISSÉ eltérő szerepben találkozunk majd az ismert mitológiai személyekkel...

Az istenek különböző viselt dolgai – mint arról a Walt Disneyt idéző introból is értesülünk – egyben kerettörténetet is szolgáltatnak a játéknak (vagy legalábbis a campaign résznek). Minden istenek istene, akit nemes egyszerűséggel csak "ő" néven emlegetnek, megelégeli, hogy alárendeltjei egész napjukat lumpolással töltik felhők közötti palotájukban. Az öregedő Jupiter hatalmas pocakot eresztett a mértéktelen borfogyasztástól; Hórusz, az egyiptomiak sólyomfejű istene kizárólag azzal foglalkozik, hogy a Gösser vagy a Löwenbrau sörmárka nevét lehet-e egyszerűbben leírni egy hieroglifával; míg Ch'ih-Yu, a kínaiak sárkányistene már csak akkor képes lángokat fújni, ha egy öngyújtóval belobbantja rizspálinkától bűzlő lehelletét. Mivel ez így nem állapot, ő egy Benetton színekben pompázó kígyó alakjában leszáll közébük, és a létszámstop jegyében ultimátumot ad nekik: mindegyiküknek ki kell jelölnie egy-egy vezetőt a népéből, aki – természetesen a többi nép rovására – megmutatja, hogy az övé a legtalpraesettebb. Vesztesekre nincs szükség, az isteneiket pedig még a szakszervezet sem menti meg a munkanélküli istenek keserű – és egyben alkoholmentes – kenyerétől...

Campaignt, azaz hadjáratot játszva a nehézségi fokozatot meghatározza, hogy melyik nép élére állunk, és a sikeres küldetések után tovább bonyolódik a történet, amelyben kótyagos istenünk is lassacskán megembereli magát. Természetesen mód van gyakorlásra, valamint önálló scenariok megvívására. Utóbbiakban szerencsére nem a hadjárat küldetései köszönnek vissza: van egy pár előre definiált pálya is, de gyárthatunk magunknak egyedit is, ha úgy tartja úri kedvünk.

IPARI ÉS GAZDASÁGI KAMARA

A feladat nagy vonalakban nem változott: a sok kis csókával meg kell hódítanunk az egész pályát. Mivel többen is vagyunk, az ehhez vezető legegyszerűbb – és mellesleg egyetlen – módszer az, hogy vidámabb focimeccsek mintája alapján nagyokat verünk azok hátára, akik más színű pólót viselnek, mint a mieink. Ehhez szükség lesz katonákra, a katonákat ellátó nehéziparra, az ezt tápláló mezőgazdaságra, na és főleg ezek megfelelő működtetésére. Bármilyen épületet most is csak saját területünkön tudunk építeni, amit szokás szerint a póznák mutatnak. Szűz területek birtokbavételének két módja van: egyrészt az, hogy őrtornyot építünk a határra, ami hatótávolságának megfelelő mértékben kitolja a határt; másrészt pedig egy telepesünket pionírrá alakítjuk, aki szép komótosan birtokba veszi majd a kijelölt területet. Ha két nép közös határral rendelkezik, akkor további területszerzés már csak bátor hadaink bevetésével lehetséges. Az épületek – rendeltetésük szerint – négy csoportra vannak osztva: ipari, gazdasági, katonai és polgári létesítményekre. Egy épület kiválasztása után a program jelzi, hogy hova lehetne felhúzni, a pontok színe és sűrűsége pedig az építési időt, illetve hasznosságot mutatja.

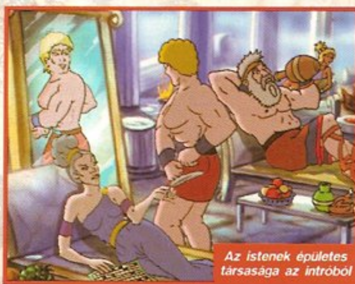
A nem szakmunkát végző telepesek három alapvető csoportba oszthatók. A lapáthuszárok kiássák az új épületek alapjait, míg a kőművesek felhúzzák a házat, ha van a helyszínen megfelelő mennyiségű építőanyag. A szállítómunkások hurcolják a rendeltetési helyükre a különböző árukat. Ez nyilván időbe kerül, tehát az egyazon termelési láncba tartozó épületeket célszerű egymás közelébe telepíteni, hogy a nyersanyag mielőbb eljusson felhasználási helyére. A második részben tapasztalt forgalmi dugók ritkás hajú ismerőinek nagyon kellemes újdonság, hogy most már nem nekünk kell az utakat megépíteni: kialakulnak maguktól, ha sok a járókelő, de egyébiránt a szállítás árkon-bokron keresztül is működik. A pillanatnyi helyzetnek megfelelően a Telepesek-menüben szabályozhatjuk, hogy a populációnk mekkora százaléka dolgozzon a fenti három alapvető foglalkozásban, a maradékból válhatnak szakmunkások, többek között katonák. Ehhez egyrészt szükség van az épületre, ahol dolgoznak, másrészt a legtöbb esetben valamilyen szerszámra. Szintén új vonás, hogy a telepesek most nem nőnek ki a földből, ezért időről-időre új lakóházakat kell építenünk (most abból nőnek ki...).

Építőipar: Mivel az új épületekhez kőre és deszkára lesz szükség, minden parti elején gondoskodni kell a megfelelő utánpótlásukról. Az előbbi nem nagy ügy: telepítsünk a földből kiálló sziklák mellé egy kőbányászt. A deszkagyártás már többfázisú művelet: az erdőszéli kis tanyákban élő favágók ellátják rönkökkel a fűrészüzemet, de nem árt melléjük egy erdész sem, aki csemeték ültetésével biztosítja a fautánpótlást. Mivel a fák jóval gyorsabban nőnek, mint ahogy kivágják őket, néha azért nem árt leállítani a "termelést", mert idővel úgy fog kinézni a környék, mint a Robin Hood egyik viharosabb forgatási napja. Ha az építőanyag utánpótlása nem elegendő, akkor ugyanígy le lehet állítani egyes építkezéseket (átirányítva ezzel a szállítást a legszükségesebb helyre), krónikus esetben pedig egy épület lebontásával visszanyerhetjük építőanyaga felét.

Mezőgazdaság: Ez az ágazat termeli a kaját a nehéziparban dolgozó bányászoknak. (Igen, csak ők kajálnak a játékban, a többi telepes és katona hozott otthonról uzsonnát.) A legegyszerűbb kajaforrás a hal, amit a tengerparton szorgoskodó halászunk pecázik ki a vízből. A többi kajához már szükség lesz gabonafarmokra is, ezek öntözéséhez pedig a folyó mellé épített vízműre. A búza aztán szolgálhat kajául a vágóhídra szánt malacoknak, a csacsiknak a szamárfarmon, vagy mehet a malomba, ahol a molnár lisztet őröl belőle a péknek.

Nehézipar: Ennek alapját a hegyekben folyó bányászat fogja szolgáltatni. Egy új bánya telepítéséhez persze nem árt


Kozepesen ideális hely a favágó kunyhójának


Az istenek épületes társasága az introból



Az egyiptomi építészet a piramis-jellegű formákat kedveli

előbb egy kis földtani kutatás: az egyik telepesünket geológussá változtatva kizavarhatjuk a hegyekbe, ahol kis táblácskákkal jelzi a különböző érclelőhelyeket. Mindhárom nép ismeri a vasércet, a szenet és az aranyat. A vasércet a vasolvasztár rudakba önti, amelyből a szerszámkovács a szakmunkásoknak szükséges szerszámokat, a fegyverkovács pedig kardot, lándzsát és íjat készíthet. Mivel minden munkafolyamathoz szén is szükségeltetik, igen sok szénbányára lesz szükség. A rómaiaknál egyébként szénbányák hiányában a faszénkészítő is gyárthat szenet deszkából, de ez kissé kevésbé hatékony megoldás, mint egy frankón termelő bánya. Az aranyolvasztár az aranyat szintén szén segítségével önti rudakba. Pénzre ugyan nincs szükség a játékban, viszont katonáink morálja annál magasabb, minél nagyobb aranykészletet halmoztunk fel. A kínaiak bányászhatnak ként is, ami a lőporkészítéshez szükséges alapanyag, míg az egyiptomiak drágakövet, ami hasonló hatással van a sereg lelkiállapotára, mint az aranyrudak. A bányászok háklis egy népség: nem elég, hogy csak akkor dolgoznak, ha van kajájuk, de az sem mindegy, hogy milyen az a kaja: a vasbányász például a disznóhúst komálja, a szénbányász a kenyérért lelkesedik, az aranybányász halon él, míg a kis kínai kénbányász nyilván rizst akar. Ha nem kapják meg a kívánt kaját, akkor csak komótosan dolgoznak (vagy sehogy), míg teli bendővel akár ötször gyorsabban is termelnek, mint rendesen.

Szállítás és kereskedelem: Fontos, hogy minden épület lakója, addig termel, amíg van nyersanyaga és amíg a szállítóink el is viszik a kész cikket. Ha már nyolc kész cikk hever a küszöbén, sztrájkba lép, és – mivel megszűnt a felhasználás – előbb-utóbb a nyersanyag termelője is követi példáját, míg egy szép napon bedöglik az egész gazdaság. Ilyenkor segíthet, ha raktárakat építünk, amibe hat rakás (vagyis nyolc) cikket lehet tárolni. Az áruk menüjében megadhatjuk egyes áruk szállítási prioritását, a tárolt cuccal pedig kereskedhetünk. Mivel a birodalmunk nem feltétlenül összefüggő terület (jópár küldetésben például több szigeten vannak emberkéink, de a pionírokkal akár ugyanazon kontinens másik végében is létrehozhatunk egy új populációt), a belkereskedelemre mindenképpen szükség lesz. Ezt szárazföldi úton a piactérre indított szamárkaravánokkal oldhatjuk meg, de használható vízi út is: a hajóépítő műhelyben gyárthatunk kereskedelmi hajókat, amelyek a dokkokba szállítják a cuccainkat. Mivel a számítógép irányította játékossal nem lehet kereskedni, a külkereskedelemnek főleg multiplayer játéknál lesz szerepe: kisegíthetjük például valamely szövetségesünket, de gátlástalanabb üzletemberek akár az ellenséggel is köthetnek üzletet.



A fiúk a bányában dolgoznak

Jó reggelt, lemmingek!

KATONADOLOG

Egy hozzánk hasonló derék imperialistának a jól működő gazdaság természetesen csak a hátteret szolgáltatja a hadsereghez, de egyébként pacifista poszthippik is előbb-utóbb kénytelenek lesznek katonai eszközökhöz nyúlni, ha nyerni akarnak. A katonai épületek közül már volt szó az őrtornyokról, amelyből három különböző méret van. Ezeknek kettős a feladata: egyrészt szűz földekre kitolják a határt, másrészt oltalmazzák a hatókörükben levő épületeket. Egy őrtorony "működéséhez" szükséges az is, hogy egy karddal felfegyverzett katona beszállásolja magát, építéskor tehát küldjünk legalább egyet a közelébe. (Mérettől függően egyébként többet is elhelyezhetünk a helyőrségben.) Hasonló épület a kilátótorony: ebbe nem kell katona, viszont a határ mellé felhúzva jó messzire bekukucskálhatunk vele az ellenség felderítetlen területére. A felderítés másik módja az, ha az egyik telepesünkből kémet csinálunk, és beküldjük az ellenséges vonalak mögé. Ilyenkor azonban nem árt figyelni rá, mert ugyan a civilek ügyet sem vetnek rá, de az ellenséges katonák legalább olyan előszeretettel szokták nyakon vágni, mint mondjuk a föld mélyének titkaiba feledkezett geológusunkat.

A játék logikája alapján katonai épület lett a fegyverkovács háza is, ahol vasrudakból és szénből kard, lándzsa és íj készül automatikusan, de itt is meg lehet adni prioritásokat. A fegyvereket hordáraink a barakkba szállítják át, ahol a még munkanélküli telepeseinket besorozhatjuk katonának. A fegyverekből már kiderülhetett, hogy három fegyvernemünk lesz: a kardosok és lándzsások alkotják majd a támadóéket, míg az íjászok – nem kimondottan rajongván a kézitusáért – kicsit távolabbról nyílzáporral támogatják őket. A katonákat mozgathatjuk egyenként, vagy a C&C-klónokban megszokott módszerrel többet kijelölve csoportosan is, akár több állomásból álló útvonalon vagy járőrözve. Hál'istennek nem hadrendben mozognak, mint inkább japán turistacsoportként. Egy nagyobb csődületből Shifttel kiválaszthatjuk az azonos fegyverzetűeket, illetve a kijelöltekhez Alttal hozzá lehet rendelni egy számbillentyűt is, és így csapattestekként is azonnal kijelölhetők. A hadműveletek természetesen nem csak a szárazföldre korlátozódnak: a nagyszabású deszanthadműveletek végrehajtásához a hajóépítő műhelyben hat főt befogadó csapatszállító hajókat tudunk majd gyártani.

Mindhárom nép rendelkezhet "tüzérséggel" is, amelyek igen kellemes folytonossági hiányokat okozhatnak az ellenfelek épületeiben: a rómaiak katapulttal bombázzák a gaz ellent, az egyiptomiak ballisztákkal lövik, míg a kínaiak ágyúkkal durrogtatnak a konkurenciára. Mindhárom "ágyú" építésére egy spéci épület szolgál, és bevetés előtt nem árt lőszert is gyártani/feltankolni. Sajnos ezeket a kellemes kis eszközöket nem lehet hajón szállítani (vagy legalábbis nekem nem sikerült meggyőzni őket, hogy szálljanak már be), és ha nem tökéletesen nyílt a terep, akkor kicsit körülményes a mozgatásuk is.

Mint tudjuk, katonáink lelkivilágára igen pozitív hatással van a minél több aranyrúd (vagy egyiptomiaknál a drágakő). Ez elsősorban a támadó hadműveletekre érvényes, hiszen védelemben mindig oroszlánként küzdenek. Hódító hadjáratokat tehát lehetőség szerint nagy túlerővel, vagy nagy aranytartalékokkal (esetleg mindkettővel) indítsunk. Elméletileg lehet támadni egyes épületeket is, de az elsődleges célként inkább az épületet védő őrtorony lebegjen előttünk. Ha ugyanis elfoglaljuk, akkor igen kellemes események következnek: az őrtorony hatóköre csatlakozik birodalmunkhoz; a környékén levő összes épület összeomlik, és építőanyaguk fele, illetve az ott tárolt cikkek hadizsákmányként hozzánk kerülnek; az ellenfél telepesei pedig gyorsan az új határ mögé pucolnak (ha nem tudnak, akkor csendes sikoltással előbb-utóbb megtérnek istenükhöz). Mondjuk jobban festene, ha átállnának, és az épületek nekünk dolgoznának tovább, de így se rossz...

A végső cél persze a teljes győzelem, de azonos erőviszonyok esetén a saját gazdaságából kiindulva egy átlagos stratéga előtt is egyértelmű, hogy melyek az elsődleges célpontok. Én például előszeretettel szoktam támadni a barakkot vagy a fegyvergyártó műhelyt, és persze az aranyraktárakat. Utóbbit egyébként a számítógép is komálja, mert eddig mindig varacskos disznóként rontott a határ közelében épített raktáramban tornyosuló csillogó rudak felé – a környéken felsorakoztatott fogadóbizottságom azonban hamar lehűtötte ezt a nagy vehemenciát... Mivel a csapatok könnyen és gyorsan mozgathatók akár vízen is, szintén nagyon jól lehet operálni az elterelő hadműveletekkel is: néhány tisztáldozat keleten magára vonja az ellenség főerőit, mire nyugaton megindulnak az enyémek – trallala! Másik kedves módszer a megelőzés: egy-egy őrtornyot akkor is érdemes elfoglalni, ha szinte biztos, hogy egy ellentámadással szemben nem fogjuk tudni megtartani: mivel a környékén levő épületek összedőlnek, az ellenfél egyrészt termelési kapacitást, másrészt pedig pótlásukig egy csomó időt veszít.

Ha pedig egyetlen trükk sem válik be, még mindig buzgón fohászkodhatunk istenünkhöz...

ISTENUCCSEI

Az istenek szereplése a játék legnagyobb poénja: nemcsak egy enyhén debil kerettörténetet szolgáltatnak, hanem egy jó adag segélyt is hű követőiknek. Mint az az intróból kiderül, mindhárom isten gyakorló alkoholista, így tehát mi sem természetesebb, ha követőjük sűrű italáldozatokkal biztosítja őket hitbuzgalmáról. A római vincellér bort termel a szőlőben, az egyiptomi sörfőző TÉNYLEG isteni nedűt gyárt a gabonából, míg a kis kínai pálinkafőző elsőosztályú szakét párol a rizsből. Az elkészült piát a hordárok a kis templomokba (illetve az egyiptomiaknál a szfinxbe)



Minerva

A tudás istenasszonya a sok keresztrejvénytől kicsit már megfáradt – hívhatjuk Enervának is



Hórusz

Egyiptom sólyomfejű istene, aki igen kifinomult ízléssel rendelkezik: él-hal a sörért



Jupiter

A rómaiak főistene, aki mára pocakos, löttyedt vénemberként lép elénk



Q'nqüra

'Ő' csinos ügynöke, hol hattyú, hol fúria alakjában. Titkon mindhárom főisten szerelmes belé



Cupido

Vénusz beképzelt fia, aki egész nap képes gyönyörködni proteinduzzasztotta izmaiban



Ch'Ih-Yu

A kínaiak rettegésistene, aki a maga otromba módján csak Q'nqürának akar imponálni



A második küldetés után Q'nqüra más tollaival ékeskedik, de Jupiter ettől még jól érzi magát

szállítják, ahol azok manává alakulnak. A nagy templom (vagy piramis) megépítése után papok kezdenek előbukkanni a mélyéről, akikkel a manát isteni varázslatokra cserélhetjük. Mind a három isten nyolc, egymáséitól teljesen különböző áldással szolgál alattvalóinak (vagy éppen átokkal az ellenségnek). Jupiter például betekinthet az ellenség területének egy ismeretlen részébe, üdítő esőt bocsáthat a földre, meggyorsíthatja a termés beérését, felére csökkenti a támadó ellenség morálját, esetleg hasznos dolgokat hajigál az égből. Szintén nem jön rosszul, amikor arany hiányában átváltoztatja a vasat, vagy amikor a felére csökkenti az ellenség bányái-



A római "tengerészgyalogság" behajózásra vár

nak kapacitását, de a legjobb varázslata mindenképpen a civilizálás, ami átállítja az oldalunkra az ellenfél alattvalóit. Hórusz két mezőgazdasági varázslata sivataggá változtatja a tájat (ami elég egészségtelen a kínaiak mocsaras vidéket kedvelő rizsföldjeinek), vagy épp ellenkezőleg: "kicsit" megnöveli a belvíz szintjét. Képes disznóhússá változtatni a halat, rágyújtani az ellenfeleidre az erdőt, és persze ő is szokott pár dolgot a földre hullajtani. Három legkeményebb varázslatával megkétszerezheti a katonáid támadását, egy tornádóval a megjelölt helyre röpítheti az ellenséges katonákat, illetve a támadó íjászokat pionírrá változtatja. A tüzes ajkú Ch'ih-Yu alapvető varázslata, hogy megolvasztja a jégmezőket, de tud sziklákat növeszteni, hallá változtatni disznóhúst, és persze ajándékesőt szórni az égből. A követ csak ritkán használó kínaiaknak jól jöhet, ha mondjuk vassá változtatja a felesleget, de az sem baj, amikor az ellenfelek csak felerészt sebezhetik katonáinkat. Egy varázslattal megkétszerezheti a katonák támadóerejét, sőt, ha olyan őrtornyunkat érte támadás, amit nem tudunk felmenteni, egy csapatunkat a szelek szárnyán röpítheti a varázslatot alkalmazó paphoz.

SETTLERS III VS. KNIGHTS AND MERCHANTS

Mivel a Settlers III elég sajátos kategóriát képvisel a maga nemében, saját magán (illetve elődein) kívül maximum az októberi számunkban tesztelt Knights and Merchants szolgálhat összehasonlítási alapul. A körítésben, úgymint grafika és hangok maximum ízlés kérdése dönthet, mert a grafikusok mindkettőnél mindent elkövettek, hogy a játékos az első fél óráját a kis fickóin vigyorogva töltse a játékkal – bár azt azért tegyük hozzá, hogy a K&M hi-color színmélységben 1024*768-ban is kiválóan futott egy szimpla 16 megás P133-on, míg jelen elmélkedésünk tárgya már 800*600-ban is erősen berzenkedett. Az audióról szóló zenéje viszont elsőrangú: minden néphez négy önálló kompozíció tartozik, és szerencsére a jeles szerző komponálásnál szem előtt tartotta azt az apróságot is, hogy szegény játékos órákon keresztül fogja hallgatni zöngeményeit. A K&M-ban inkább törekedtek a minél nagyobb realitásra, akár a játszhatósággal szemben is, a Settlers III-nál viszont épp fordítva zajlott az ügy: például nyilván blődli, hogy az egész kolóniából kizárólag a bányászok éhesek – viszont abszolút nem baj, én leszek az utolsó, aki ezért reklamál! Jupiternek (vagy Blue Byte-nak) hála, hogy az előző részek tapasztalatai alapján a forgalmi dugók gordiuszi csomóját átvágták azzal, hogy kiiktatták az utak kérdését: igaz ugyan, hogy így kicsit nehézkesebb a településtervezés, de legalább nem az idióta hordárok feletti idegeskedéssel töltjük a játék nagy részét. Szintén nagy ötlet, hogy az elődöktől (és a K&M-tól) eltérően a telepesek munkáját nem teljes mértékben az AI irányítja: különféle prioritásokkal szabályozhatjuk a dolgokat, és – főleg! – minden egyes épület lakójának áthelyezhetjük a működési területét. A K&M-ban egyszerűen sikoltoznom kellett, amikor a kretén erdészem oda telepített egy facsemetét, ahova építeni akartam, és azon kellett imádkoznom, hogy a nemkülönben kretén favágó pont azt a fát szemelje ki következő áldozatának. Itt viszont csak elég áthelyezni a működése középpontját az útban levő tuskóra és pár másodpercen belül már lehet is építeni. Szintén a Settlers III magasan a nyerő a katonák viselt dolgai, és főleg a campaign terén. A II. rész legnagyobb hibája az volt, hogy szinte minden egyes küldetése ugyanolyan volt, így idővel kicsit leült a dolog. Most erről szó sincs: minden egyes pályán teljesen új környezeti és politikai környezetbe kerülünk. A három különböző népben rejlő kombinációs lehetőségek és a szabadon definiálható pályák révén pedig multiplayerben egyszerűen verhetetlen. Vannak ugyan apróbb marhaságai (ha már kiírta, hogy nyertem, igazán továbbléphetne magától is a következő küldetésre; nem ártana, ha elfelejtené azokat az üzeneteket, amelyek már rég nem aktuálisak, stb), és még lehetett volna díszíteni egy két dologgal (változatosabb katonai egységek, netán egy kis diplomácia), de még így is világbajnok játék!

... lenne, ha nem lett volna az a kis problémám az üzembiztonsággal. Nekem ugyanis rendszeresen kifagyott. Jó, ez esetleg még betudható annak (nem tudható be, de tudjuk be!), hogy nem pont azokkal a paraméterekkel játszottam, mint amit az igen felhasználóbarát setup javasolt szerény kis konfigurációmhoz. Az viszont már nem, hogy az öt játékállásomból hármat nem tudott visszatölteni. Erős a gyanúm, hogy – a Sinhez hasonlóan – egy enyhén bugos verzió sétált ki a piacra, amit majd egy patch fog orvosolni. Ez egyébként valahol szerencse is: ha nem így lenne, az életben abba nem tudtam volna hagyni, és sosem született volna meg ez az ismertető.





Hórusz szíve megdobban, amikor bátor hadai támadásba lendülnek a gaz rómaiak ellen



A D-napi invázió római rendezésben

Settlers III

FEJLESZTŐ: Blue Byte

KIADÓ: Blue Byte

WEBSITE: www.bluebyte.co.uk

MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P100, 32MB RAM

Ajánlott: P166

3D-gyorsító: nincs

Multiplayer: 8/hálózat, 20/Internet

Külcsín/belbecs

Látványosság

Játszhatóság

Szavatosság

Zenebona

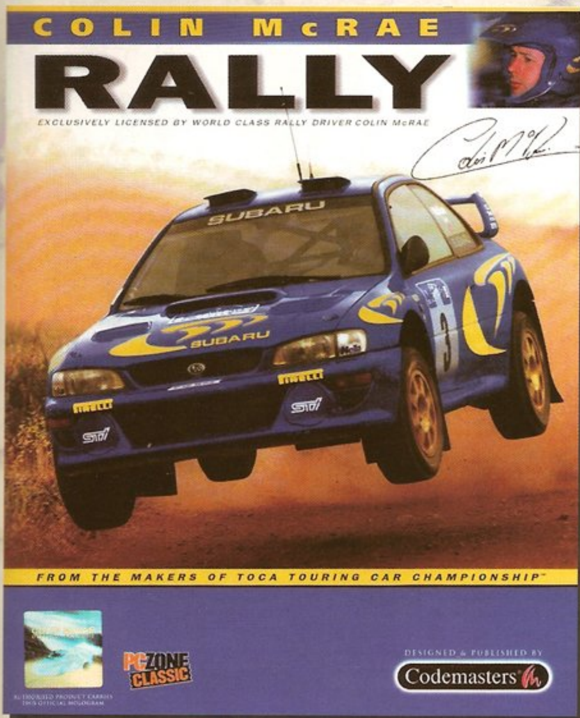
Summa summarum

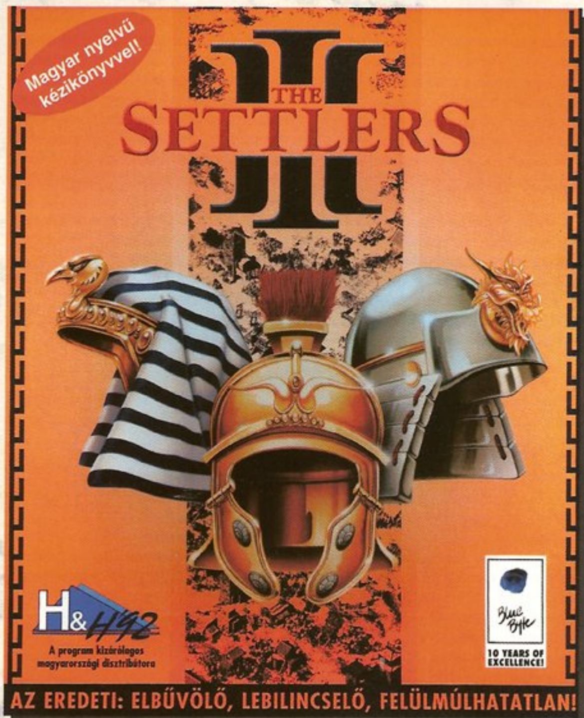
SOK új éjszaka lesz még ezekkel a kis fickókkal sohasem ugyanolyan

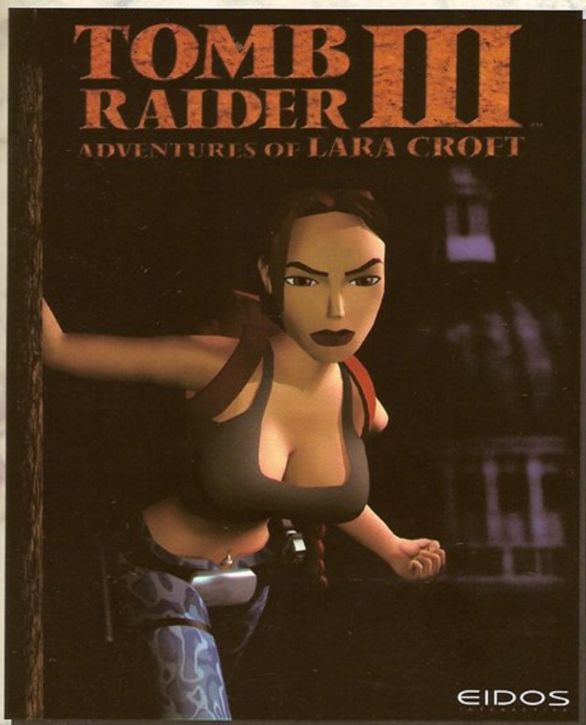
végítélet

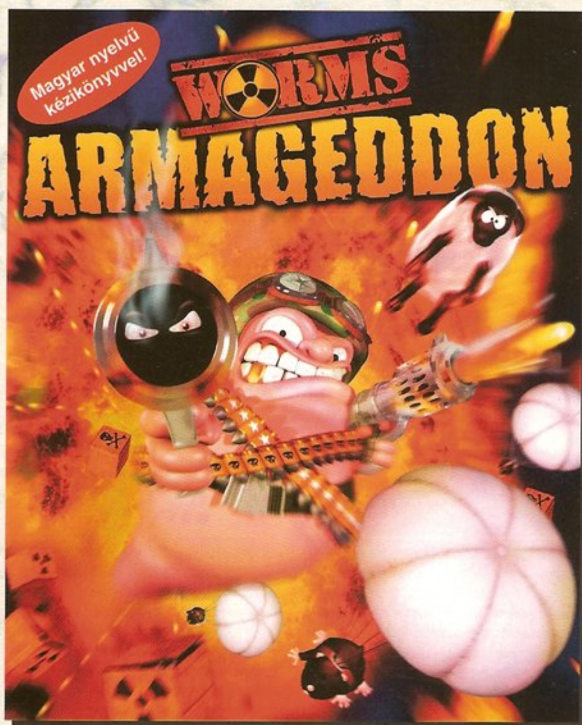
92%

VILÁGSLÁGEREK KARÁCSONYRA!











A PROGRAMOK MAGYARORSZÁGI KIZÁROLAGOS DISZTRIBÚTORA

A H&H'92 KFT 1033 BUDAPEST, POLGÁR U. 8-10.

TELEFON: 457-3824, FAX:457-3823 VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT VÁRJUK!

GRIM

Manny Calavera életében jelentős törést jelentett, amikor meghalt. Ez a sajnálatos, ámde előbb-utóbb bekövetkező esemény rendszerint mindenki életében egy vadonatúj fordulatot jelent, de megboldogulása után Manny olyan pácba keveredett, amilyenre legrosszabb álmaiban sem számított: a Halálszolgálat utazási ügynökeként kellett munkába állnia.

Nemnem, a kedves olvasó most téved: nem rajtam hatalmasodott el az örökölt terheltség – tényleg ez a megfelelő bevezető a Lucasarts új játékához. Tim Schafer, a Day of the Tentacle és a Full Throttle után ugyanis egy igencsak bizarr, szürrealista környezetben játszódó kalandjátékkal kápráztatja el a tisztelt publikumot. Ezt a világot saját bevallása szerint a maja és az azték indiánok hitvilága, a mexikói folklór, az art deco művészeti irányzat és a negyvenes-ötvenes évek "film noir" stílusú filmjei inspirálták. Ahelyett, hogy egyszerűen bejelentették volna, hogy klasszikus film noir például a Casablanca vagy a Máltai sólyom Humphrey Bogarttal, a kézikönyvben szépen elmagyarázzák nekünk, hogy miről is van szó: a film noirokban tökös detektívek, dögös és veszélyes nők, villámgyors autók és olajosan csillogó pisztolyok szerepelnek. Ja, és mindenki állandóan dohányzik. A szerzők külön hangsúlyozzák, hogy a játékban is azért dohányzik mindenki, mert a füst adja meg az igazi film noir hangulatot. Akit pedig zavar a sok cigaretta, az csak gondoljon bele, hogy a játék összes szereplője halott... Bleoeh! (Ez egy szakkifejezés a különösen elmés kézikönyvek méltatására.) Ez még csak a kézikönyv első bekezdése volt, de már sejthető, hogy mire számíthatunk a játékban...

Szóval az előbb az azték indiánoknál tartottunk, akiknek hite szerint az ember a halála után a Halál földjére kerül, amelyen négy éven keresztül kell utaznia, hogy elérje a kilencedik alvilágot, azaz a végső nyughelyét. A mexikóiak később egy furcsa népszokással toldották meg ezt a hiedelmet: minden évben megrendezik a Halottak Napja fesztivált, amikor hitük szerint a halottak visszatérnek az élők földjére, hogy szeretteik körében töltsék el az ünnepet. Ezt jelképezendő papírmasé álarcokkal díszített csontvázakat (ún. "calaverakat") öltöztetnek különféle ruhákba. Nna, ezzel meg is beszéltük, hogy hol is vagyunk és miért visel ilyen sajátos szerkót a játék összes szereplője, Isten nyugosztalja őket.

Manny, a játék főszereplője egyébként abszolút nem az a macho, akiről a film noirok detektívjei jutnának eszünkbe – sokkal inkább emlékeztet egy másik Lucasarts-balfácánra, bizonyos Guybrush Threepwoodra. A Halálszolgálat utazási ügynökeként az a feladata, hogy az élők földjéről begyűjtse a frissen elhullottakat, és Halálföldjén olyan utazást biztosítson számukra, amilyet az életükkel kiérdemeltek. Egy BKV-ellenőr vagy egy adószedő nyilván gyalogosan fog közlekedni, szimpatikusabb figurák hajón vagy autón is utazhatnak, míg egy erényes apáca például akár a Kilencesen is kaphat elhelyezést (ez egy olyan luxusexpressz, ami talán csak a Railroad Tycoon III-ban jelenik majd meg.)

A minél jobb kuncsaftokért az ügynökök előléptetést kaphatnak, és Mannynek teljesítenie kell az eladási kvótáját, hogy kijuthasson El Marrow városából, és folytathassa a SAJÁT utazását. Ezzel azonban van egy kis gond: az első osztályú ügyfeleket állandóan egy másik ügynök, Domino Hurley kaparintja meg, aki nyilván valakitől állandó füleseket kap. Nekünk pedig mindig csak az aljanép marad, következésképpen Don Copal, a Halálszolgálat főnökének állandó letolása. Az intróban Manny legutolsó üzletét szemlélhetjük, amelyben az irodai számítógép természetesen a gyalogtúrát javasolja hősünk ügyfelének. Ennek kedélyét az sem deríti fel, hogy Manny egy csodaszép sétapálcával ajándékozza meg, gombjában egy kiváló iránytűvel. Az üzlet után Manny szomorúan leveti munkaruháját, valamint a gólyalábakat, amit az elvárásoknak megfelelő testmagasság biztosítása érdekében kénytelen viselni, és...

...beletelik egy időbe, amíg a játékos észreveszi, hogy már nem a videó megy, hanem ő van vonalban. Az első csodálkozás az engine-nek szól. A csodaszép renderelt hátterek egyszerűen tökéletes 3D-világot teremtenek, amelyeknek minden zugát kedvünkre bebarangolhatjuk. A Resident Evilt idézi, de annál sokkal jobb a kamerakezelés: a lényeges dolgokat (és közte hősünket) mindig a lehető legjobb szögből látjuk, és néhány beállítás olyan, hogy azt akár profi filmrendezők is megirigyelhetnék. A mozgatást érdekes módon kettős módszerrel oldották meg: a hagyományos karakter-relatív mozgatás helyett (forgás, és Mannyhez viszonyítva előre/hátra) kérhetünk kamera-relatív irányítást is (a numerikus billentyűzettel a kívánt irányba) – mindenki eldöntheti, melyik kényelmesebb. A kezelés többi része a lehető legegyszerűbb: van egy felvesz/eltesz, egy vizsgál és egy működtet gomb (embernél ez természetesen beszéd). A kezelést egy kicsit szokni kell, de aztán egyértelmű lesz. Összesen tíz tárgy lehet nálunk, amiből az első mindig mesterségünk címere: a bugylibicska módjára nyitható/csukható kasza. A többi tárgy között "nyitott inventorynál" a nyilakkal, egyébként a számbillentyűkkel váltogathatunk, Manny kezében pedig mindig csak egy tárgy lehet. Arra nem árt figyelni, hogy ha a kezünkben van valami, akkor a vizsgálat illetve a használat gombok mindig arra a tárgyra fognak vonatkozni – következésképp előbb zsebre kell vágni, ha valami egyebet akarunk szemrevételezni. Igen felhasználóbarát funkció, és egyben hatalmas poén, hogy ha Manny valami érdekes dolog közelében van, akkor azonnal arra fordítja a fejét.

A kommunikáció a kissé már ósdi, de attól függetlenül kiválóan működő hagyományos Lucasarts-módszer alapján zajlik: ha Manny egy szereplő felé fordította a fejét, akkor a működtetés gombbal választhatunk néhány mondat közül. Az utolsó rendszerint a búcsúzás, a többi viszont egy-egy témába torkolló hosszas csevelyt eredményez. A Lucasarts-játékok jó szokása szerint itt aztán rendesen kiélték magukat a szerzők: a több mint 8000 sornyi szöveg a Rejtő-életművel vetekedő poénhegyeket tartalmaz, igen stílszerűen természetesen a fekete humor kategóriából. Ráadásul igen intelligensen működik a dolog: ha egy témát kimerítettünk, akkor eltűnik a választható mondatok közül, illetve újabb próbálkozásra "Hadd kérdezzem meg még egyszer..."-frázissal lehet belemélyedni. Nem perfekt angoloknak segít, hogy a párbeszédeket a videók kivételével szövegesen is ki lehet íratni a képernyőre. Ha már a párbeszédeknél tartunk, a szinkronhangok is megérnek egy misét: túl azon, hogy minden figuránál elképesztően el vannak találva, a szinkronizálók nem csak mondják, hanem teljes beleéléssel JÁTSZÁK is a szerepüket, ami igencsak megdobja az amúgy is kiváló hangulatot.

Külön szám a játékban feltűnedező több mint ötven különböző figura, amelyek teljesen önálló, jellegzetes karakterrel rendelkeznek. Először Eve-vel, a titkárnők gyöngyszemével találkozunk a folyosó végén. Első és legfontosabb közlendője, hogy nem a MI titkárnőnk, hanem a főnöké, Don Copalé. A szíve mélyén ugyan kedveli a kétbalkezes Mannyt, de minden udvarlásunk ellenére igencsak tartózkodóan viselkedik. (Igaz ugyan, hogy csak futó flörtöt remélhet tőlünk, hiszen – tekintve a szereplők állapotát – a holtomiglan-holto-



Az öngyújtós jelenet Eve előadásában. Karády vagy Ingrid Bergman szerintem valamivel jobban csinálta



Szép kis csapat: Manny teljes harci díszben és Glottis a kissé átalakított kocsi nyergében



Az iménti brigád új bevetésre indul a már JELENTŐSEN átépített Bone Wagonnal

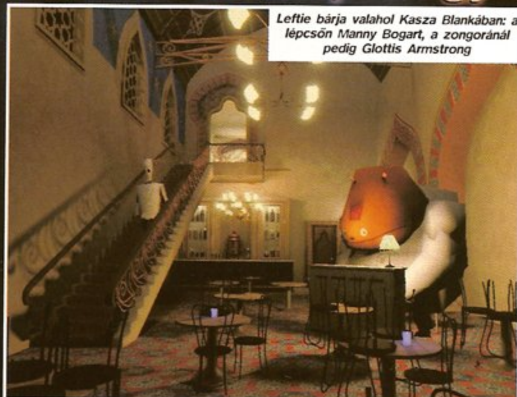


Hát El Marrow látképe inkább idézi New Yorkot, mint az azték piramisokat vagy az art deco stílust. Leszámítva persze az éktelen méretű lovat: az tök azték deco

FANDANGO

diglan kapcsolat már eleve ki van zárva...) Don Copal, a Halálszolgálat főnöke a klasszikus főnök: mondókáját kizárólag ordítva tudja közölni velünk, és valami titokzatos ok folytán folyamatosan pikkel ránk. Nem úgy, mint Domino Hurley-re, kedvenc beosztottjára, aki mindig első osztályú kuncsaftokat hoz. Domino természetesen minden alkalmat megragad, hogy keresztbe tegyen nekünk: hazaküldi a sofőrünket, aki nélkül elég nehézkes a gaspacho-mérgezés helyéről kuncsaftokat hoznunk, barátságosan integet, amikor ő egy apácával tér vissza, de a legszórakoztatóbb elcsevegni vele az irodájában. (Kérdés: "Milyen érzés a főnök s***ét nyalni, amikor nincsenek is ajkaid?") Bár Eve nem vevő férfiúi bájainkra (mint később kiderül, fülig szerelmes Salvador Limonesbe, a Halálföldjei Ellenállási Mozgalom vezetőjébe, egy sajátos Che Guevara-utánzatba), azért nem maradunk partner nélkül. A hölgyet Mercedes "Meche" Colomarnak hívják, és Domino orra elől fogjuk majd elcsaklizni, mint kuncsaftot. (Az ugyan egyéni megítélés kérdése, hogy mennyivel szebb, mint Eve, de a lábai biztos, hogy jobbak. Illetve a lábszárcsontjai.) Kicsit problémás a hölgy: egyrészt némi gond akad a tökéletesen szeplőtelen életéért járó túlvilági jutalommal, másrészt miután minket bekasztliztak, szépen el is tűnik. Egy klasszikus film noirból persze nem hiányozhat a tökéletesen negatív főhős is, akit itt Hector Lemansnak hívnak, és foglalkozására nézve gengszterfőnök. Egyéb foglalatosságai is vannak, de hogy miféle ördögi tervet forgat a fejében, csak a játék végén derülhet ki. Ha létezne Oscar-díj a számítógépes játékok között, akkor a "legjobb mellékszereplő" díját kétségkívül Glottisnak kellene odaítélni. ő a többi főbb szereplővel ellentétben nem halott, mert nem is élt soha: a hozzá hasonló démonokat egy-egy speciális feladatra idézik meg Halálföldjén. Glottis autódémon, de mivel méretei miatt nem engedik vezetni, szervízfeladatokat lát el a Halálszolgálat garázsában. Jellegzetes karakter: nagy darab bamba melák, aki rendkívül ostoba, de egyben rendkívül jószívű is, és egyetlen dologért él-hal (bár ez itt nem egészen pontos kifejezés): a vezetésért. (Na meg a szerencsejátékokért.) Miután szereztünk neki egy aláírt munkalapot, és a neki kissé kompakt autót átalakíthatja kicsit (aztán nagyon), teljesülhet is ez a vágya, és először sofőrként, majd elválaszthatatlan, ámde kissé fárasztó barátként szegődik mellénk az egész kalandra.

Kasza Nosztra, avagy egy brilliáns csontkollekció


Leftie bárja valahol Kasza Blankában: a lépcsőn Manny Bogart, a zongoránál pedig Glottis Armstrong


Bruno már megint elégedetlen. Pedig milyen kiváló elhelyezést kapott!

Mit lehet még mondani a Grim Fandangoról? A játék tulajdonképpen nem nehéz, mert a főbb lépésekben lineáris a menete, és előbb-utóbb rá lehet jönni a megoldásra. Az viszont biztos, hogy valami elképesztően hosszú. A poénokat nem lövöldözöm most el, mert a Cinkelt Lapokban természetesen végig fogjuk játszani – bár ahogy így elnézem, nincs kizárva, hogy ez valós időben is egy négy évig tartó utazás lesz...

Az értékelőben mosolygó számhoz nincsen különösebb hozzáfűznivalóm. Ez a játék kalandjátéknak egyszerűen tökéletes. A grafika elképesztően jó, és mellesleg – a hagyományos kalandjátékok közül talán elsőként – támogat 3D-kártyát is (de egyébként anélkül is gyönyörű, és kiválóan ment az otthoni P133-asomon is). Hangok kapcsán már említettem a remekül eltalált szinkronokat, de ugyanez vonatkozik az alkalomhoz mindig tökéletesen igazodó aláfestő zenére is: hol kellemesen andalító jazz szól, miután viszont Glottis komával járműre pattanunk, az egész átcsap psychobillybe, és a játékosnak azonnal eszébe jut a rettenetesen belőve vezető Travolta a Ponyvaregényből... A hab a tortán a fokozatosan kibontakozó történet (ami T.J. koma meghatározásával élve: "kissé" elvont) és a rekeszizmokra állandó potenciális veszélyt jelentő debil humor. Két dolog miatt nem adtam a játéknak 100%-ot: egyrészt az nem fér ki az értékelőbe (ez egy igen fontos gyakorlati momentum); másrészt meg – mivel nagyon-nagyon kerestem – találtam két hibát, hogy azért boldog legyek. A videókban nem írja szövegesen is a párbeszédeket (pedig az néha jól jött volna, mert a hangkártyám drivere nem volt igazán baráti viszonyban a DirectX6-tal); továbbá ha nagyon sokat próbálkozunk vele, egyes ajtókban meg lehet bolondítani az engine-t: ha bizonyos szögből, és ide-oda forgolódva érkezünk, Manny nem megy ki az ajtón, akkor sem, ha nyitva van. Há! Micsoda szörnyűség! Egyébként meg pukkadjon meg az egész LucasArts Tim Schaferrel egyetemben, hogy már megint egy olyan zseniális kalandjátékkal álltak elő, hogy két órámba tellett, amíg egy hibát találtam benne! Meg azért is, hogy ez a Schafer gyerek csak három-négy évente jön egy játékkal – jöhetne például négy havonta is...

CoVboy


Nini! Egy rózsaszín csáp a Day of the Tentacle-ből!

Grim Fandango

FEJLESZTŐ: LucasArts
KIADÓ: Activision
WEBSITE: www.lucasarts.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P133, 32MB RAM
Ajánlott: P166
3D-gyorsító: Direct3D
Multiplayer: nincs

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Halálі. Hallatlan. Halhatatlan.

végítélet

98%



A tavalyi év egyik legvitatottabb játéka kétségkívül a Carmageddon volt. Egy biztos: nem egy szokványos autóverseny, hiszen jó ízlésű autósok nemigen szoktak gyalogosokat halomra gázolni. A Carmageddon tökéletes útmutatót adott arról, hogyan nem szabad egy kocsit használni. Még hivatalosan is megkapta az "elismerést", lévén hogy volt olyan ország, ahol egyszerűen betiltották a forgalmazását. Nos, a második résznek még nagyobb esélye van az effféle szankciókra; még az sincs kizárva, hogy ezúttal az állatvédők is panaszt tesznek. Most már ugyanis nem csak embereket lehet kivasalni, hanem kutyákat, teheneket, és egyéb vadállatokat is felkenhetünk a motorháztetőre.


Forradalmian új francia találmány, szintén forradalmian új kiszerelésben



Alacsonyan repülnek a gyalogosok – tán eső lesz? A szélvédő mindenesetre már elég felhős

A RÉGI MÓKA ÚJ KÖNTÖSBEN

A verseny lényege változatlan maradt, de mivel valószínűleg nem mindenki játszott az első résszel, ezért ismételjünk egy kicsit. A Carmageddonban a legfőbb szabály, hogy minden megengedett. Három különböző módon lehet győzni. A legkönnyebb – és egyben a legunalmasabb – megoldás, ha úgy vesszük, mintha egy szokványos versenyen lennénk, azaz levezetjük a kiírt köröket. Ilyenkor csak az időlimittel kell számolnunk, amit a verseny teljesítéséhez kapunk – igaz, ezt kiterjeszthetjük, mivel a gázolásokért és az ellenfelek kiütéséért többek között idő is jár. (A helyezésünket még csak nem is mutatja a gép – az egyszerűen nem számít.) Sokkal inkább arról szól ez a játék, hogy totálkárosra törjük az ellenfeleink autóit, s így aztán egyedül maradva a mezőnyben kizárásos alapon kapjuk meg a győzelmi pálmát. Végül van a harmadik lehetőség: ha a pálya összes gyalogosát hidegre tesszük – a mennyiségükre való tekintettel talán ez a legnehezebben kivitelezhető győzelem.

A Carmageddon II attól válik igazán izgalmassá, hogy a kocsik viszonylag reálisan viselkednek: csúsznak, borulnak, sérülnek, megfarolnak, beszorulnak. A járgányok 100%-os fizikai kapcsolatban vannak a tereppel; például ha egy bukkanóra fennakadva a levegőben lóg a kerék, akkor nem is tudunk onnan elmozdulni – csak segítséggel. A megújult grafika most már a külcsínt is tökéletessé tette: már nem csak horpadnak, hanem szó szerint szétszakadnak a kocsik. A spoilerek letörnek, és szanaszét lelógnak a kocsiról, majd ahogy kell, leválnak. Az egyetlen nem reális dolog, hogy mindezek a sérülések alig befolyásolják a kocsik menettulajdonságait, és menet közben mindent ki lehet javíttatni, csak meg kell nyomni a Backspace-t. Pusztán pénz kérdése, hogy minden horpadást "kikalapálhassunk", sőt: most már páncélt, lóerőt, és támadóerőt (a többiek ellen) is eképpen vehetünk. El lett hagyva tehát az első rész "shoppingolása", s most mindent menet közben lehet beszerezni. Ezt a három dolgot három kijelző mutatja a HUD-on: kék pontok jelzik azt a mennyiséget, amennyi a pillanatnyi állásnál beszerezhető, és ezek a pontok sárgára váltanak, amint kihasználjuk őket. (Páncélt a Delete-tel, teljesítményt az Enddel, támadóerőt pedig a Page Downnal lehet venni.) A kocsi visszahelyezése a pályára (ha mondjuk vízbe esünk, vagy beszorulunk valahová) szintén pénzbe kerül (Insert). Pénzt egyrészt menet közben lehet felvenni a különféle ládákból és hordókból, de jutalom üti a markunkat az ütközésekért, és a gyalogosok elgázolásáért is. Igen beteges egy játék ez: ha extra stílusban (mondjuk az autónk farával) csapunk el valakit, akkor még bónuszt is kapunk, s azt is értékelik, ha egymás után sikerül gázolnunk, azaz "kombóznunk". Nagyon megnyerő, hogy a program az akrobata mutatványokat sem hagyja figyelmen kívül, tehát azt is honorálja, ha iszonyúan megpördülünk, vagy néhány bukfenc után talpra érkezünk.

Ami az autókat illeti, ezúttal nem elnyerjük, hanem szintén megvehetjük őket. Az egyes menetek után valamennyi kiesett autó megjelenik eladásra, tehát ha futja rá a pénzünk, akár többet is vásárolhatunk egyszerre. Ha jól tudom, több mint 50 kocsi szerepel a játékban, kezdve az előző részből már ismert extrém járgányoktól, egészen a guillotine-os targoncáig vagy a böhöm nagy dömperig. A teherautó igazán remek eszköz: öt méterrel az aszfalt felett zötykölődünk, és úgy tiporhatjuk el az ellenfeleket, mint holmi hangyákat. A megszerzett kocsik elmentésével egyébként nem kell foglalkoznunk, mivel minden nyert menet után a gép automatikusan ment.

Ahogy már a Carmageddon 1-ben is, most is vannak extra bónuszok, azaz powerupok, amik szintén ládákból/kukákból kerülnek elő. Ezek közül jónéhány csak holmi idiótaságot jelent (például pálcikaemberek lesznek a járókelőkből, vagy a már ismert pattogós "flipper" mód), de van néhány nagyon hasznos dolog is, mint mond-



Nicsak! Ez a ronda sárga dög is sebezhető?


Carmageddon II – további kommentár talán nem szükséges



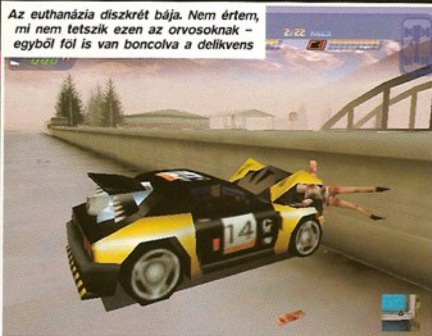
A Flúgos Futam folytatódik



A Clinton elnök köpködős barátnőjéről elnevezett anyahajón igen vidám élet folyik

juk a 30 másodpercig tartó sérthetetlenség, a lángszóró, a magunk után vonszolható buzogány, vagy a kenguru mód, aminél átugorhatunk ezt-azt. Egyes powerupok azonnal működésbe lépnek, míg másokat külön kell aktiválni az Alttal – mint mondjuk az ugrálás esetében is . (Ha több ilyen dolog van nálunk egyszerre, a [és] billentyűkkel válogathatunk közülük.) Van egyébként olyan pálya, ahol csakis a powerupokkal lehet boldogulni.

Mivel a Carmageddon II-ben – csakúgy mint az elődben – nem fix útvonalak vannak (arra mehetünk, amerre csak akarunk), nem árt, ha megtanulunk tájékozódni. Ebben a legnagyobb segítség a kis térkép, amit a Tabbal teljes képernyőre is hozhatunk. A kis térképen két vektort láthatunk az aktuális pozíciónkból kiindulni: a világoskék csík a következő ellenőrzési pontot mutatja, a sárga pedig a legközelebbi ellenfelet. Ha a teljes HUD be van kapcsolva, az ellenfél tulajdonságait is kiírja a gép. Ha úgy akarjuk, ráragadhatunk egy ellenfélre: a T-t lenyomva rögzíthetjük a kijelzőt egy adott kocsin. Ha esetleg nem jót fogtunk be, az Y-nal továbbpörgethetjük a többiekre.


Az euthanázia diszkrét bája. Nem értem, mi nem tetszik ezen az orvosoknak – egyből föl is van boncolva a delikvens

Bizonyára sokszor fogjuk úgy érezni, hogy valami fergetegeset alkottunk: ilyenkor vissza is játszhatjuk az eseményeket. Miután a numerikus Entert leütöttük, egy szokványos video-panel jön be, mellyel megfelelő irányokba pörgethetjük, leállíthatjuk, kimerevíthetjük a "filmet". Választhatunk persze nézeteket is, melyek közül kivételesen nagy ötlet az "action tracking", amivel az áldozataink legeslegutolsó másodperceinek lehetünk tanúi. További érdekesség, hogy a rögzített anyagot ki is menthetjük, méghozzá .mov fájlokba!

Az irányítással kapcsolatban még két dolgot említenék meg. Az élesebb fordulatoknál nagy szolgálatot tud tenni a kézifék (Space), vagy még inkább a Z-billentyű, amivel jobban alászedhetjük a kormányt. A másik észrevétel pedig az, hogy ha már kevés az időnk, még az apróbb kicsúszásoknál se sajnáljunk pénzt a kocsi visszahelyezésére a pályára – akkor se, ha netán vissza tudnánk térni.

VERSENYEK ÉS KÜLDETÉSEK

A készítők igen bölcsen észrevették az előző rész legnagyobb hibáját: az egyhangúságot. Minden pályán ugyanaz volt a nóta: megkeresni a másikat, és tropára vágni. Persze elegendő ösztönző erő volt az, hogy új kocsikat lehetett nyerni, de azért a végére mégis egy kicsit unalmassá vált az egész. Most viszont úgy fest a dolog, hogy van tíz versenycsoport, s azok mindegyikén belül négy pálya. A négy pályából csak három a szokványos verseny; negyediknek mindig valami küldetés vár ránk. A versenypályák közül szabadon választhatunk, ám küldetésre csak azután indulhatunk, hogy a pályákat teljesítettük. Új csoportba pedig akkor kerülünk, amikor megvagyunk a küldetéssel is. Leginkább egyébként a küldetéseknél számít, hogy milyen nehézségi szintet választottunk (három van), mivel ettől függ mennyi időt kapunk.

Az első küldetés még csak egy sima idő elleni verseny – öt körrel kell végeznünk. Vigyázat: a küldetéseken a gyalogosokért nem jár plusz idő! A második bevetésen 11 tetőantennát kell elpusztítanunk, természetesen úgy, hogy keresztülhajtunk rajtuk. A harmadik versenycsoportban egy gázolós feladatot kapunk: a helyi kórházból 22 fertőző beteg szökött meg, s nekünk kell megakadályoznunk a fertőzés terjedését. A negyedik missziónál egy nagy dömperrel kell megmérkőznünk – mivel a hodály szinte sérthetetlen, mindjárt indulás után valami powerup keresése javasolt. Az ötödik küldetés megint egy időre menő verseny, csakhogy ezúttal csúszós, havas tájon, többek közt szűk szerpentinnel, nagy ugratókkal, és nagyon kevés idővel. Ezután újra gyalogosokat likvidálunk: egy 23 tagú bohóc-brigáddal kell leszámolnunk. A hetedik küldetés színhelye a repülőtér, ahová úgy tűnik, négy fertőző betegnek sikerült bejutnia – őket kell keresnünk. Nyolcadszorra egy hajón garázdálkodhatunk: 19 ágyút kell elpusztítanunk a fedélzeten, majd azután a géptházat, és a kapitányt is kezelésbe kell vennünk. A kilencedik alkalommal olajkutakat robbantunk a sivatagban, szám szerint hetet. Befejezésül pedig jön a Carpocalypsis: egy nukleáris silónál ténykedünk, ahol először a csapóajtó-nyitó trafókat (15-öt) kell hazavágnunk, majd áthaladva a létesítményen el kell érnünk a kilövő termet. Ott persze aktiválnunk kell az indítást, majd minél gyorsabban el kell tűnnünk...

KEGYETLENÜL JÓ

A játék grafikája rengeteget fejlődött. Minden kocsiban látni a sofőrt, és ki is lehet nyitni a járgányok ajtaját. (Amiket aztán le is szakíthatunk.) Az üvegek pókhálósodnak és kitörnek, a kasztni horpad, a motor kigyullad – a rombolás illúziója maradéktalan. A háttérgrafikában ráadásul még nagyobb a fejlődés: teljesen kidolgozott városokban száguldozhatunk, áttörhetünk az üvegfalakon, elsodorhatjuk a kerítéseket, kidönthetjük a lámpaoszlopokat – és a gyalogosok mellett civil autóforgalom is van. Másik példának említhetném a téli síparadicsomot is, ahol leugrathatunk a síugrósáncon, vagy akár a bobpályán is leereszkedhetünk. Persze a játék véresságét is fokozták: az elütött áldozatok most már nem csak vértócsává esnek össze, hanem átbukfenceznek a motorháztetőn, extrább esetben leszakad az egyik végtagjuk, stb.

Annyit tehát elmondhatunk, hogy a Carmageddon II ismét brutális lett. Persze úgy is mondhatjuk: brutálisan jó. A dirr-durr akcióhoz kemény metál zenék dukálnak az Iron Maidentől – jómagam mondjuk nem annyira csípem a stílust, de a nagy pusztítás hevében még én is beindultam rájuk. Na és persze még egy fontos pozitívum: most is lehet hálózatban gyilkolni egymást – méghozzá vadiúj üzemmódokban.

V.Z.

Carmageddon II

FEJLESZTŐ: Stainless Software
KIADÓ: Sales Curve Interactive
WEBSITE: www.sci.co.uk
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 16MB RAM
Ajánlott: P200, 32MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx
Multiplayer: 6/hálózat

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Ajánlom a gyakorló pszichopatáknak, és mindenkinek, aki szeret "sportosan" autót vezetni

végítélet

90%

Akit a mozdony füstje

RAILROA TYCOO

A vasút talán az ipari forradalom legcsodálatosabb vívmánya, és egyben az emberiség egyik legnagyobb kalandja volt. Éppen ezért nem csoda, hogy ugyan nem túl sűrűn, de azért időről-időre megihleti a számítógépes játékok fejlesztőit is, különös tekintettel a XIX. században zajló hőskorára, amikor is a vasparipa meghódította a földkerekséget. Sajátosságaiból adódóan ugyan elsősorban gazdasági stratégiák dolgozták fel a történetét, és ezek közül a legnagyobb sikert a Railroad Tycoon aratta ezidáig. Ez még valamikor '90 táján jelent meg a Microprose égisze alatt, és amikor meghallottam, hogy jön a második része, igen erős csuklás fogott el: bohó ifjúságomban ugyanis számtalan álmatlan éjszakát töltöttem el Sid Meier és elvetemült társainak játékával. Igaz, hogy a folytatás már nem Microprose-mű (a világszerte közismeretlenségnek örvendő PopTop nevű cég követte el), de mihelyt elkezdtem játszani a játékkal, már el is borult az arcom: szűzmáriám! újabb álmatlan éjszakák következnek...

Igaz ugyan, hogy a látványt tekintve már nyomaiban sem emlékeztet a nagy elődre, attól függetlenül tulajdonképpen a Railroad Tycoon II-ben minden maradt a régiben. Egy (vagy több) ígéretesen induló vasúttársaságot kommandírozunk, és az a feladatunk, hogy kiépítsünk és minél gazdaságosabban (azaz minél nagyobb profittal) üzemeltessünk egy vasúti hálózatot. A profitot aztán visszaforgathatjuk modernizálásba, illetve különféle mókás gazdasági bűvészmutatványokat végezhetünk vele a tőzsdén, avagy az ipar egyéb területén. Élesen elkülönül egyébként egymástól karakterünk személyes vagyona, valamint a vasúttársaság pénze. Tőzsdei manőverekkel ugyan ide-oda tologathatjuk egymás között, de a karakterünk pénzét például akár egy kapcsolódó üzletbe (például egyik állomásunkon egy jól ellátott gyárba), vagy akár a konkurenciába is befektethetünk. Az új társaság nevének megadása és logójának kiválasztása után azonnal meg is kezdhetjük leendő vasúti birodalmunk kiépítését. Ez egy állomásépülettel kezdődik (pontosabban kettővel, ugyanis vonatok rendszerint több állomás között közlekednek). Azonkívül, hogy többfajta építészeti stílus és fekvés közül választhatunk, az állomásokból három különböző méret is létezik. A nagyobbak természetesen drágábbak, viszont jóval nagyobb a vonzáskörzetük is, azaz nagyobb területről gyűjthetik össze a szállítható árukat. Az állomásokon idővel vidám fejlesztésekbe foghatunk: különféle kiszolgáló épületeket (távíró, kocsma, hotel, étterem) húzhatunk fel, amelyek növelik az állomás utasforgalmát; raktárakat, hűtőházakat és hasonlókat építhetünk az áruk tárolására; továbbá az állomások adnak helyet a vonatok karbantartó épületeinek. A vonatoknak ugyanis állandó karbantartásra és utánpótlásra lesz szükségük, amelyeket azokon az állomásokon végezhet el, amelyen áthalad. Ehhez az alábbi épületekre van szükség: fordítóra (Roundhouse), ami egyben szervíz is; homokraktárra, ugyanis homok nélkül az ősdibb mozdonyok könnyen megcsúsznak az emelkedőkön; valamint – amíg gőzmozdonyaink üzemben állnak – egy víztoronyra is, anélkül ugyanis nem nagyon lesz gőz. (Mondjuk szén nélkül se, de azt úgy látszik vízzel együtt szólítja magához a derék masiniszta.) Ha nem is kell minden egyes állomásra, azért vonataink lerobbanását megelőzendő legalább vonalanként (vagy nagyobb csomópontokban) mindenképpen szükség lesz ezekre a szervízépületekre. Miután van két állomásunk, következhet az épületek előtti vágánydarabok összekötése vasúti pályával. A domborzati viszonyok rendszerint elmés választás elé állítanak bennünket: hegyen-völgyön építeni ugyan rövidebb pályát, azaz alacsonyabb fenntartási költséget jelent – viszont emelkedőn a vonatok lényegesen lassabban haladnak, és a régebbi típusok homok híján hajlamosak csúszkálni is. Ki tudja miért, alagutat nem lehet fúrni a játékban. Carmageddon-rajongók őszintén sajnálni fogják, de a szerelvényeinket nem tudjuk egymásnak ereszteni: ha szembejövő forgalom van, akkor a vonatok az állomásokon várakoznak mindaddig, amíg az ellenszerelvény el nem halad. Forgalmasabb szakaszokra épp ezért érdemes dupla sínpárat fektetni, mert ez jelentősen felgyorsítja a forgalmat. A technikai fejlődés egy idő után eljut a villanymozdonyokig, amelyek lassan kiszorítják a gőzösöket. Ezek üzemeltetéséhez azonban új típusú vasúti pályára is lesz szükség. Egyébként tök poén, hogy az előző részhez hasonlóan nem lehet merőleges kereszteződéseket építeni, csak csúcsszögben csatlakozót, és – teljesen logikusan – a



Igaz, hogy ez a falu még épphogy csak ráfért az Európa térképre, de legalább rajta van!

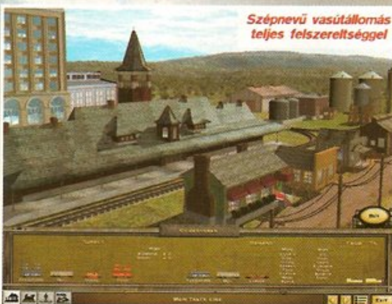

The Financial Journal

COVBOY'S RAILROAD MAFIA'S STOCK HAS SPLIT 121 FOR 1!

Financial markets applaud

NEW CULT LEADER SAYS THE END OF THE WORLD IS AT HAND

A felkészült üzletember a szaksajtóból értesül az örvendetes gazdasági hírekről


Szépnevű vasútállomás teljes felszereltséggel



Hegyek között, völgyek között zakatol a vonat...

megcsapott...

szerelvények csak olyan pályára váltanak át, ami eredeti menetirányuktól +45 fokkal tér el. "135 fokos" fordulóra például csak egy átellenes kitérővel tudjuk rávezetni, ahol megfordulhat.

Már vannak állomásaink, van pályánk – már csak vonatra van szükség. Minden egyes új járat megnyitásához egy új mozdonyt kell vásárolnunk. Ezek a kezdeti időkben ugyan elég gyengécskék és lassúak (bár sebességükön javíthatunk, ha kisebb űrméretű kocsikkal közlekedtetjük őket), de a rohamos technológiai fejlődéssel villámgyorsan modernebb, gyorsabb (és természetesen: drágább) típusok jelennek meg. A vonat megvásárlása után következik a menetrend meghatározása: a térképen ki kell jelölgetnünk, hogy mely állomáshelyeken álljon meg a szerelvény, az állomásokra kattintva pedig meghatározhatjuk, hogy az állomáson milyen kocsit akasszanak rá illetve le róla. Minden egyes állomáson a Supply és a Demand oszlopok jelölik, hogy mit kellene onnan elszállítanunk, illetve mire van szüksége a környéknek. Ha egy adott helyen leakasztunk egy olyan kocsit, amire helyben nincs szükség, akkor természetesen egy büdös petákot sem jövedelmez a fuvar, amelynek díja egyébként egyenesen arányos a szállítási távolsággal is. A jó menetrendek összeállítása a gazdaságos működés (tehát a győzelem) elsődleges záloga, és tulajdonképpen egy külön művészet: minél kevesebb vonattal (azaz költséggel) kell szállítanunk minél több árut/utast minél nagyobb távolságra és minél rövidebb idő alatt.

Nagy vonalakban ennyi a játék, de ha valaki azt hiszi, hogy olyan egyszerű is, mint elmondva, az roppantul téved. A társaságot folyamatosan bővíteni kell, hiszen nagy profitot csak nagy céggel lehet elérni. Ehhez újabb és újabb városokat kell bekötnünk a hálózatunkba, új árufreléségeket kell szállítanunk a földből kinövő új gyáraknak, és egyre több új szállítási igénynek kell eleget tennünk. Mindehhez jön még a konkurencia is, hiszen jónéhány pályán nem vagyunk egyedül: a konkurens vasúttársaságokkal gazdasági háború alakulhat ki egy-egy város szállítási monopóliumáért, különféle pályázatok megnyeréséhez szállhatunk versenybe, és közben olyan kellemetlen eseményekkel kell szembenéznünk, minthogy alkalmasint ismeretlen tettesek kirabolgatják a vonatainkat, illetve egyes városok látni sem akarják vonatainkat. Külön pénzcsinálási műsorszám még a tőzsde, ahol ugyanúgy megforgathatjuk a társaságunk pénzét, mint a személyes vagyonunkat. Egy tapasztaltabb tőzsdecápának pedig a tőzsde működése alapelveinek ismeretében nem jelent különösebb gondot, hogy gazdasági fegyverekkel kényszerítse térdre versenytársait...



Így fest egy korrekt iparral rendelkező város – miután az editorral segítettünk rajta egy kicsit

Ugyan némi fenntartásokkal fogadtam egy ilyen patinás név második részét a sosem hallott fejlesztőtől, de teljes mértékben meg vagyok elégedve a Railroad Tycoon II-vel, mert pontosan azt kaptam, amit vártam. A szerzők kiválóan megérezték, hogy az első rész alapvetően úgy jó, ahogy van – így tehát csak azokhoz a részekhez nyúltak hozzá, amihez valóban szükséges is volt: a grafikához és a hanghoz. Az 1024*768-as felbontás, a hi-color színmélység, az izometrikus 3D-nézet és a vonatok zakatolását aláfestő stílusos blues-zene kiváló upgrade-nek bizonyult, mint ahogy az is, hogy az eredeti opciókat jelentősen kibővítették: a hat campaignt és a többnyire konfigurálható scenariokat immár a világ összes pontján játszhatjuk Kínától Dél-Amerikáig, az 1830-tól 2020-ig tartó időszakban; a hihetetlen mennyiségű vonattípussal és gyárépülettel (következésképpen áruféleséggel és vagonnal is) tényleg kedvünkre kombinálhatunk; a társasághoz szerződtetett elnökökkel és menedzserekkel különféle pozitív és negatív bónuszokat nyerhetünk – és még sorolhatnám a végtelenségig a sok kis apróságot, amivel feldíszítették a játékot. Két dolog viszont nagyon nem tetszett (leszámítva a fentebb már említett alagutat). Teljesen kimaradtak a szemaforok, amelyekkel pedig az első részben remekül lehetett kombinálni, mert olyan időzítéseket tudtunk a szerelvények várakoztatásával elérni, amiket a menetrendekben nem tudtunk beállítani. A másik idegesítő momentum pedig az ún. "tiltott területek". A játékban van néhány olyan város, vagy terület, ahova be sem tehetjük a lábunkat. Az még rendben volna, ha ez a politikai nézet szerint változna (van ugyanis ilyen opció is), viszont ez a valóságtól enyhén elrugaszkodva működik: például kis lokálpatriótaként 1915 körül Budapest-Zágráb vonalon építgettem kicsiny birodalmamat és amikor észak felé is terjeszkedni akartam, hova nem szállíthattam semmit: a Monarchia fővárosába, Bécsbe! Nyumm. Na mindegy, attól függetlenül a Railroad Tycoon II még így is kiváló szórakozás lesz azon leendő "bakteriológusoknak", aki hajlandók egy játékkal 20 percnél több időt is eltölteni a gépük mellett.

CoVboy


Zágráb felé tartva elképesztő sebességi világrekord született


A BUX-index ugyan megint a vakond alatt egy szinttel zárt, de legalább a NYC jól tartja magát

Railroad Tycoon II

FEJLESZTŐ: Pop Top
KIADÓ: GOD/Take 2 Interactive
WEBSITE: www.take2games.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P133, 16MB RAM
Ajánlott: P200, 32MB RAM
3D-gyorsító: nincs
Multiplayer: 4/hálózat és Internet

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Egy csodálatos játék kitűnő modernizálása. Akár Sid Meier is csinálhatta volna

végítélet

90%

AGE of EMPIRES

THE RISE OF ROME

Minden út Rómába vezet?

A Microsoft eddigi legjobb húzása a garázskorszak (gar-age) óta kétségkívül az Age of Empires volt. Nem kerülhettük hát el a kiegészítő megjelenését sem, s bár már volt egy-két próbálkozás, de a történelem süllyesztőjében ezek úgy eltűntek, mint az itt irányítható népek nagy többsége. Nem véletlenül: egy sima pályagyűjtemény nem igazán számít korszakalkotó munkának. Most itt az Ensemble Studios (az eredeti program készítői) kiegészítő CD-je, és ez jó hír, mert a program második része még jó ideig várat magára.

Az alapprogramhoz képest történt egy-két változás a játékmenetben, de ezek nem hoztak különösebb páli fordulatot (arról nem beszélve, hogy ezek csak a Rise Of Rome-mal játszva jönnek elő, az eredeti programhoz nem nyúlkál). Egy-két hotkey változott meg, vagy szövetségeseink városközpontját is láthatjuk játékkezdésnél – nem részletezem tovább. A kiegészítés és az eredeti program is futtatható (természetesen mindkettő telepítése után) bármelyik CD-vel a meghajtónkban.

Öt új csapat tűnik fel a színen, haladjunk időrendben! A kőkorszakban nincs új a nap alatt, a tool ageben is csak egy: a Slinger (parittyás). Leghíresebb képviselőjük Dávid volt (igaz nem ebben a korban). Könnyűgyalogság, távolsági fegyverrel, a barakkokban képezhető ki. Specialitása, hogy +2 támadásponttal rendelkezik az íjászok ellen és +2 páncélzattal a távolsági fegyverek (ballista, helepolis) ellenében. Falak és tornyok támadásánál is megnövelt támadóereje van (kíváncsi lennék rá, hogy hogyan bont le egy várfalat, de mindegy). A bronzkor is csak egy egységet kapott, ő a Camel Rider (tevelovas). Meglepő módon a sivatagi és nem az eszkimó népek kedvelt fegyverneme volt, néhol gyakoribb előfordulással, mint a lovasok. A stable-ben képezhető ki, mindenféle lovasság ellen hatásos, a szimpla lovasoktól a harci kocsikig.

Az igazi változás a vaskorban jön el, 3 új csapat képében. A harci elefánt továbbfejlesztett változata az Armored Elephant (páncélozott elefánt). Egy tehetséges pun hadvezér, Hannibál kergette vele a római polgárokat (az őrületbe). Speciálisan falak és védőtornyok ellen hatásos, a lőfegyverek ellen +1 páncélzattal rendelkezik, és taposásban sem utolsó. Az Iron Shield technológia kell hozzá. A Fire Galley (görögtüzes galleon) a war galley egy változata, természetesen a dockban gyártják. Különlegessége, hogy a hajóink kétszeres ellenállást tanúsítanak az ellenséges térítőkkel (priest) szemben. Vigyázni kell vele, mert bár erős, de könnyen meglephető, amennyiben a saját tüze a fedélzetén elterjed (ezt lövöldözéssel érhetjük el). Végül a Scythe Chariot (szkíta harci kocsi) – szkíták frankó kisázsiai, főleg lovassági harcmodorral élő nép voltak, az egység hű a történelmükhöz is. Szükséges a kerékgyártás és a nobility ismerete. Dupla támadás a papok ellen (és kétszer akkora ellenállás a térítéssel szemben), és a kerekekkel is lehet aprítani a plebset.



A Trireme ugyan most csak "monoreme", viszont az összes csőből tüzel

Technológiák időrendben: A bronzkorban a Logistics (logisztika) jelenik meg, a government centerben kutatható. Akkor hatásos, ha a populáció száma limitált, mert a barrackban előállított egységeink a kifejlesztése után csak feleannyit számítanak. A vaskorban jelenik meg a Martyrdom (mártírképzés) és a Medicine (gyógyítás) tudománya. Mindkettő a papokra van hatással (a templomban kutathatóak), az első segítségével egy papunkat feláldozva átállíthatunk egy egységet a mi oldalunkra (kivétel papot) a Del billentyűvel, a másik a pap gyógyító tudományát növeli (nahát!). A Tower Shield (embernagyságú pajzs) a storage pitben fejlesztendő dolog, +1 armor a távolsági fegyverek ellen.



Bálszezon van Rómában. Hannibál szezonálisan idelátogat néhány elefánttal

Pár szó a birodalmakról is. Négy új civilizációt kapunk, és ahogyan az eddig is történt, mindegyiknek megvannak a maga erősségei és gyengéi egyaránt. Első versenyzőink a karthágóiak (Carthaginians), másnéven punok: ők a punkokkal ellentétben már deadek (ebben meglehetős szerepet játszott egy másik civilizáció, bizonyos rómaiak), méghozzá igen régóta. Ez azonban ne zavarjon minket abban, hogy örüljünk transportjaink 30%-os sebességnövekedésének, a Fire galley-eink +25% támadóerejének, és az academy valamint az elefántok +25% életerejének.



Hah! Gaz árulók! Octavianus szerepében betámadom Marcus Antoniust és kedves nejét

A makedónok (Macedonian) sem voltak piskóta gyerekek, vezetőjük Nagy Sándor (aki nem volt szakszervezetis) országlása alatt az akkori ismert világot úgy ahogy volt, meghódították. A nép felemelkedése és ragyogása rövid ideig tartott, de mi változtathatunk ezen, amiben segítségünkre lesz az academy egységek +2-es pajzsa a lőfegyverekkel szemben, 4-szeres ellenállás a hittérítés ellenében, egy +2-es line of sight és az ostromfegyverek fele áron gyártása.

Bizonyos szempontból kakukktojások a palmiraiak (Palmyrans): a szenzációs négyes közül ők a legkevésbé ismertek. Ez nem csoda, mert jórészt római kolóniaként működtek. Viszonylag békés kereskedőnép volt (ha akkoriban lehet valakire ezt a jelzőt használni), bár a perzsákkal összeugrottak egy párszor, lévén szomszédok. A végüket az okozta, hogy nem tetszett nekik az idegen uralom, lázadásukat a rómaiak szokott módszerükkel, a kiirtással honorálták. A kereskedelemből befolyó arany duplázódik, a villager 50%-al többe kerül, de van páncélja és 20%-kal gyorsabban dolgozik. A camel rider is gyorsabb 25%-kal.

Nagyon remélem, hogy a rómaiakat (Romans) senkinek sem kell különösebben bemutatni. Az akkori világ legerősebb és legszervezettebb társadalma volt, kései (és meglehetősen elkorcsosult) utódaik mára már csak egy bizonyos futball nevű játékban tudták megőrizni a mindenkin átgázoló hagyományokat. Erejük teljében a Földközi-tengernek nem volt olyan partvidéke, amit ne ők tartottak volna az irányításuk alatt – az pedig nem egy zsebkendőnyi terület. Velük játszva sem nyerhetünk könnyen, bár az épületek (a tornyok, falak és csodák kivételével) 15%-al olcsóbbak. A tornyok mindössze feleannyiba kóstálnak, a swordsmen egyharmaddal gyorsabban támad. A taktika nyilvánvaló.

Szó mi szó, ez a kiegészítés megéri a pénzét, bátran ajánlom mindenkinek, aki bolondult az eredeti programért. A grafika nagyszerű, a játék élvezetes – mi kell még? Egyetlen negatívumként talán azt hozhatnám fel, hogy bár az új egységek jól használhatók, de alapjaiban nem változtatják meg a követendő taktikát, s ezáltal a játékmenetet sem. Az új lehetőségek mellett természetesen új hadjáratok is helyt kaptak: a rómaiak képviseletében és ellenében is vezethetjük a csapatokat, mondhatnánk lesz itt Hanni-bál, sőt Marcus Antonius is elkaphatja Kleopátrát egy menetre (sajnos csak a csatatéren) – itt van tehát az idő, hogy újfent kreáljunk magunknak egy birodalmat...

K.Z.

Rise of Rome

FEJLESZTŐ: Ensemble Studios
KIADÓ: Microsoft
WEBSITE: www.microsoft.com/games
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P133, 16MB RAM, eredeti Age of Empires
3D-gyorsító: nincs
Multiplayer: 4

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Egy csodálatos játék méltó utódja, különösebben falrengető újdonságok nélkül

végítélet

86%

KOMBAT









NYA SHINNOK CAGE

TM




ELECTRONIC ARTS™


THE LOST WORLD
JURASSIC PARK

ER


576
KByte
POSZTER

576 KByte POSZTER

MORTAL







SUBZERO

SCORPION

S

Moto Racer 2

Két keréken szép szerényen

Tavaly jelentette meg az Electronic Arts a DSI-vel karöltve a Moto Racer című programot, mely eleddig a legközelebb állt a valódi motorozás élményéhez. Az élményt még fokozta az a lehetőség is, hogy lehetőség volt a normál versenymotorok túlhajtása mellett valódi crossmotorokat is nyüstölni. A második részben nem sokat változtattak az alapkoncepción, viszont a játékot megspékelték egy editorral, melyben kedvünkre kreálhatunk a salakpályáktól kezdve a poros utakon át rendes közúti szakaszokat is egyaránt. Ezen túl a készítők szemmel láthatóan a grafikára öszpontosítottak leginkább: az első részhez képest rengeteget fejlődött a program, és ha rendelkezünk egy 3D-kártyával, akkor pár perc után igencsak kedvet kaphatunk a valódi motorozáshoz.. A motorok kidolgozása fenomenális és a pályákon található tereptárgyakról és látványeffektekről is csak felsőfokban tudok beszélni, hiszen a játék teljes mértékben kihasználja a 3D gyorsítók minden lehetőségét (lens flare, bilinear filtering és társai). Az út mentén elsuhanó sziklák és tájak kidolgozottsága mind a valóság határát súrolják, és a motorosok teljes realtime árnyékolással is fel vannak tuningolva. Az animációk és a mozgásfázisok is közel tökéletesek. Egy-egy érdekesebb eseménynél még figuráznak is: kanyarban ellensúlyoznak, nagyobb ugratáskor elengedik a kormányt (azért a valóságban ehhez már elég nagy bátorság szükségeltetik), felállnak a nyeregből – és még sorolhatnám. Nagyon jól néz ki továbbá a motor kipufogójából felcsapó füstfelhő is, viszont a kerekek mozgásán még lehetett volna finomítani (bár azt azért tegyük hozzá, hogy nem a végleges változatot teszteltem). A kameranézetek száma változatlan, de a "belső nézeti" opción jelentősen sokat csiszoltak: a motorunk zötykölődik és jól láthatók a műszerfalon a különféle fényeffektek alkalmazása is egyaránt.

Kedvesebb játékosok természetesen hangsúlyt fektetnek arra, hogy alkalmasint rendesen leamortizálják motorosukat. Nekik egy tanács: az esések véghezviteléhez elég nagy sebességre van szükség, mert a motorosok foggal-körömmel kapaszkodnak a kormányba...


Hoppá! Ez egy kicsit rázós szakasz lesz

A játékban összesen 16 motor közül válogathatjuk ki a nekünk leginkább tetsző darabot (8 speed és 8 cross motor) amelyek gyorsulásban, végsebességben, tehetetlenségben és fékrendszerükben különböznek egymástól. A programba beleépítették az első részből hiányzó időjárás effektet is: beállíthatjuk, hogy napsütötésben, zuhogó esőben vagy netán szakadó hóban óhajtjuk széthajtani kétkerekű barátunkat. Az időjárás tehát változó, de ennek ellenére a járgányok nem sarazódnak össze, pedig ez azért még igazán belefért volna. A leglényegesebb újítás, hogy amíg az első részben 8 pálya volt, addig a másodikban már akár 30 helyen is száguldozhatunk. A játékban gyakorlás (Practice) mellett játszhatunk szimpla versenyeket (Single Race), lehetőségünk van bajnokságon (Championship) szerepelni, és alkalmasint kőkemény hajszákon részt venni az idő ellenében (Time attack), ahol saját magunk legjobb ideje ellen versenyezhetünk.Talán mondanom sem kell, hogy lehetőség van hálózati játékra is, ahol barátaink ellen versenyezhetünk maximum négyen (Link) és egy gépen játszhatunk akár négyfelé osztott képernyőn is. Az Options menüpontban kedvünkre állíthatjuk a grafikát, zenét, tájékoztatást kaphatunk gépünk paramétereiről, megváltoztathatjuk a játék beállításait is, és végül – de nem utolsósorban – beállíthatjuk, hogy milyen fokozaton kívánunk játszani. (Azt azért megjegyezném, hogy a gép már Easy fokozaton is tud produkálni egy-két dolgot, tehát nem lesz könnyű dolgunk.)



Éjszakai csend(?)élet valahol a Szaharában

A Moto Racer 2 legnagyobb újítása kétségkívül a pályakészítő editor, ahol saját magunk kreálhatunk pályákat ugratókkal és tereptárgyakkal megspékelve. Az viszont már elég kellemetlen, hogy csak a meglévő pályákat alakíthatjuk át.

Az irányítás – magunk között szólva – igencsak brutálisra sikeredett, hiszen 300 km/h-ás sebességgel haladva nemhogy kanyarodni nem tudunk, de még a pályát sem látjuk rendesen. Ez persze azt is eredményezi, hogy a fentebb említett sebesség elérése után minduntalan koccanni fogunk az út mentén terpeszkedő korláttal. A negatívumok között mindenképpen meg kell említeni, hogy a motorok nem sérülnek és a játékos egy óriási borulás után továbbra is ugyanolyan élvezettel markolja a kormányt. További hiba, miszerint a kanyarban a kamera az első részhez hasonlóan itt is lemarad és így azért kissé nehézkessé válik az irányítás. A hangok gyakorlatilag változatlanok, de a crossmotorok "berregése" és a többszáz lóerős versenygépek dübörgése még mindig kiváló aláfestésként szolgál.


Úgy hírlik, idén motorizált Mikulás fog jönni



Ehhez a látványhoz nyilván egy Pentium 133-as lesz az ideális konfiguráció

Összességében: a Motocross Madness mellett kategóriájának jelenlegi legjobb darabja a Moto Racer 2.

Szakács P.

Moto Racer 2

FEJLESZTŐ:
KIADÓ: Electronic Arts
WEBSITE: www.ea.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P133, 16MB RAM
Ajánlott: P166, 32MB RAM
3D-gyorsitó: Direct3D, 3Dfx
Multiplayer: 4/gép, 4/hálózat

Külcsin/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■■■
Játszhatóság	■■■■■■■■□□
Szavatosság	■■■■■■■■■□
Zenebona	■■■■■■■■■□

Summa summarum

Igaz mostanában nincs valami sok vetélytársa, de így is elhúzott a mezőnytől

végítélet

92%

XXII. század, Los Angeles. A város utcáinak nagy részét semmitől sem visszariadó bandák tartják rettegésben. Mint a los angelesi rendőrkapitányság egyik tisztjének, a Te feladatod kivonni őket a forgalomból. Hagyományos típusú fegyverekkel már nem mész sokra. A túlélésed attól függ, mekkora tűzerővel rendelkezel. Szerencsére azonban a birtokodban van a világ legtökéletesebb harci járművének a kísérleti prototípusa, mely egy fürge légpárnás hajóból egy pillanat alatt tud egy lépkedő acélmonstrummá átalakulni. Forradalmian új plazmarakétákkal van felszerelve, a védelmét keramikus páncél biztosítja – már csak a gép külseje is elrettentőleg hat. A feladat: szolgálni, védeni, és túlélni.

Jövőzsaru a nyolc ke

Már évek óta válogatott gazemberek, high-tech gengszterek, kiszuperált cyborgok, és mutáns maffiózók lepték el a várost, és intézik a maguk kis illegális üzleteiket. Zsarolás, rablás, kábítószercsempészés mind megtalálható a repertoárjukban. Kölcsönös megállapodások alapján a várost több befolyási övezetre osztották, úgy mint a Venice Beach, a Griffith Park, és a LAX "Űrközpont". A legtöbb banda megerősített bunkerekbe húzódott, állig fel fegyverzett harcosokkal védik magukat, és ezért fokozottan veszélyesek.

Az Electronic Arts új "mech-játékában" mindössze ennyi a dolgunk: behatolni a bandák által kézben tartott területekre, megkeresni és likvidálni a főnököket, és megvédeni L.A. polgárait. Igazi háborús övezetté formálhatjuk át a várost: amerre elhaladunk, égő emberek, nagy robbanások jelzik érkeztünket, nem hagyunk magunk után mást, csak lerombolt erődítményeket és kiégett roncsokat. A játék a már jól ismert Strike sorozat hagyományaira épül, tehát többfajta külső perspektívából követhetjük a járművünket, ami viszont most tehát nem egy helikopter, hanem egy lépegető. Járművünk lebegve roppant gyorsan el tud jutni a kiszemelt helyekre, valamint át lehet kelni még a vízzel teli csatornákon is, két lábra ereszkedve pedig fel lehet mászni vagy ugrálni magasabb platformokra, és könnyedén el lehet lépni az ellenséges rakéták elől.

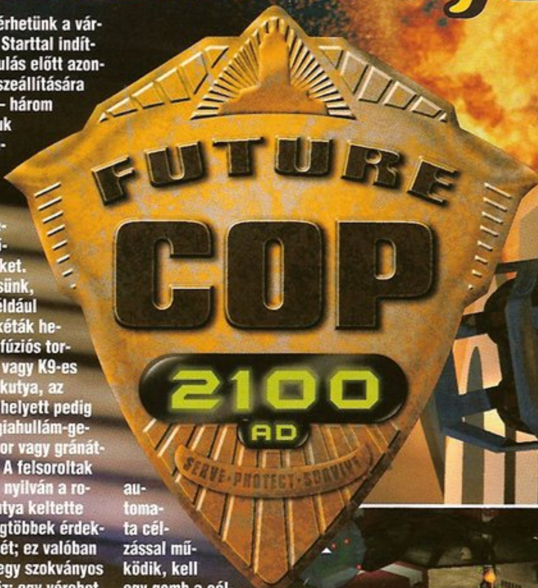

Hollywoodi fényeffektek Hollywoodban


Ez a delikvens is hamarosan az előttem elterülő sorsára jut

A Future Cop legnagyobb pozitívuma, hogy tulajdonképpen két játékot kapunk egyben. A főmenüben két merőben más üzemmód közül választhatunk (map ikon), s mindkettőn belül egy vagy több játékos lehetőség is aktiválható (mode ikon).

CRIME WAR

A bűnözők elleni háború, a Crime War alkotja az egyik üzemmódot. Ez az, amiről a bevezető is szólt: megkapjuk tehát a város térképét, rajta a nyolc övezettel, ami az áldásos tevékenységünkre vár. Kerületről kerületre haladva kell megtisztítanunk a várost, de a már teljesített küldetésekhez is visszatérhetünk. A Briefinggel rövid eligazítást kérhetünk a várható ellenállásról, majd a Starttal indíthatjuk a küldetést. Az indulás előtt azonban még a fegyvereink összeállítására is érdemes időt szakítani – három felfüggesztésre pakolhatjuk fel a nyalánkságokat. A játék elején egy sima géppuskával, rakétavetővel és mozsárágyúval kezdünk, ám a többi küldetéseknél majd újabb eszközökkel cserélhetjük le ezeket. Hogy csak néhányat említsünk, a géppuska helyett lesz például lézer vagy lángszóró, a rakéták helyett fúziós torpedó vagy K9-es robotkutya, az ágyú helyett pedig energiahullám-generátor vagy gránátvető. A felsoroltak közül nyilván a robotkutya keltette fel legtöbbek érdeklődését; ez valóban nem egy szokványos eszköz: egy vérebet uszíthatunk rá a kiszemelt célpontra. Ugyanitt, a fegyverválasztásnál, legalul állíthatjuk be mellesleg a nehézségi szintet.



Az akció közben (a jármű irányításán kívül) hét gombot kell használnunk. A három fegyverhez ugyebár mindjárt szükségünk van három gombra (Alt, Space, C), és kell egy az ugráshoz is (X). A terepen nem elég mindent szétlőni; a városi labirintusok úgy vannak kialakítva, hogy előbb vagy utóbb mindig beleütközünk egy aktív lézerrácsba vagy egy zárt ajtóba. Arra kell tehát minden esetben rájönnünk, hogyan nyithatjuk fel ezeket. Néha elég pusztán magát az ajtót, vagy az azt zárva tartó generátort felrobbantani, de a legtöbb esetben muszáj kikapcsolnunk/kinyitnunk őket. Az ilyen kapcsolókat az akciógombbal (Ctrl) állíthatjuk át, s szintén ezzel vehetjük igénybe a megközelítésükhöz, illetve a továbbjutáshoz szükséges lifteket. Mellesleg ha ezt a gombot folyamatosan nyomva tartjuk, lassabban fogunk lépkedni. Mivel a játék automata célzással működik, kell egy gomb a célpont megválasztásához is (Z). Hogy ki van éppen befogva, azt mindig a gépünkből kiinduló piros vektor mutatja. A célbefogás gombjának van még egy másik funkciója is: ha az akciógombbal együtt nyomjuk le, úgy tudunk átváltozni légpárnássá, majd később vissza. Végül lényeges gomb még az M: ezt lenyomva a műhold-térképhez és egyúttal lélegzetvételnyi szünethez jutunk. A térképen zölden villog az a terület, ahová éppen el kéne jutnunk.


Miért bóklásznék körbe? Lelövöm inkább innen!

A célpontok felkutatásához nem feltétlenül szükséges azonban a térkép. Elég ha csak rápillantunk a radarra, ahol egy zöld négyszöget kell keresnünk. A radar persze sok mást is mutat: zöld pontokkal vannak jelölve a kapcsolók meg a liftek, piros pontokkal az ellenséges járművek, sárga háromszögekkel pedig a töltőállomások. A töltőállomásokat szintén az akciógombbal lehet aktiválni, s a segítségükkel extra minőségű lőszereket kaphatunk, vagy visszaállíthatjuk a pajzsunkat. Mindezek változását, illetve fogyását a bal alsó kijelzőn követhetjük nyomon.

A küldetések lefolyását tehát már tisztáztuk, már csak egy apróbb dologra térnék ki ezzel kapcsolatban. Néhol túszokat menthetünk meg, amit csak azért említek így külön, nehogy valaki őket is ellenségnek nézze. (A kiszabadításuk után szirénázó rendőrfurgon érkezik értük.)

Amennyiben ketten kívánunk nekifogni a Crime Warnak, a játéktér ketté osztódik, de amúgy minden változatlan mederben folyik. Persze egy percre se gondolja senki, hogy ilyen könnyen meg lehet duplázni a tűzerőt, és így szépen kooperálva gyorsan végig lehet rohanni a játékon! Hogyisne! Az alkotók gondoskodtak a megfelelő szabályról: "ha te sérülsz, én is sérülök", azaz csak egy energia van a két játékoshoz.

PRECINCT ASSAULT

A Future Cop másik, Precinct Assault üzemmódja már nem csupán egy szimpla akciójáték, hanem némi túlzással stratégiai játék is. Itt már szó sincs a bandák elleni háborúról: arénák vannak, melyekben két ellenfél áll egymással szemben. Nem egymás elpusztítása a cél, hanem elfoglalni a másik bázisát, amihez legalább

ületben

egy tank bejuttatása szükséges a területére. Tankokat a bázisunkon található kapcsolóval tudunk termelni, s hasonlóképpen hozhatunk létre repülőket is. A tankok útja persze közel sem lesz sima az ellenség táboráig, a legyártott járművek nagy részét még a cél megközelítése előtt elpusztítják az ellenség által bitorolt automata ágyúk. Az egyetlen megoldás, ha ezeket az ágyúkat mi foglaljuk el az ellenfelünk előtt. Amikor még semlegesek, egyszerűen az akciógombbal váltjuk át őket a saját színünkre. Amikor egy ágyú megsemmisül, rövid időn belül újratermelődik, s olyankor mindig semlegesként jön létre; ezért van az tehát, hogy az elfoglalt ágyúkat nem a játszma végéig birtokolják a játékosok. Kivételt képeznek azok az ágyúk, amelyek a bázisokon helyezkednek el – ezek nyilvánvalóan az adott fél színében termelődnek újra. Ugyanez jellemzi azokat az ágyúkat, amelyek a külső előörsökön kaptak helyet. Minden pályán négy ilyen tábor van, melyek elfoglalása szinte nélkülözhetetlen a győzelemhez. Már csak azért is, mert az előörsökön szintén lehet harceszközöket gyártani, minek következtében jelentősen lecsökken az az út, amit a tankoknak meg kell tenniük, s ezzel csökken a rájuk leselkedő veszély is. A táborok elfoglalásához azonban nem elég odafutni, sajnos a dolog nem ennyire egyszerű. Egy-egy tábor elfoglalásához harminc pont szükséges! A pontok gyűjtése és felhasználása tehát az a dolog, amitől ez az üzemmód stratégiát is igényel. Minden egyes kilőtt ellenfél vagy elfoglalt ágyú után pontot kapunk, amiket aztán a járműveink gyártására fordíthatunk. Egy egység előállítása egy pontba kerül, de csak a bázison. Ugyanezért az előörsökön két pontot számláznak. Ha már nagyon sok pontot összegyűjtöttünk, újabb kapcsolók is megjelennek, amikkel hatalmas hadihajót, illetve tankot küldhetünk az ellenfél nyakára – ezek már 50 pontba kerülnek! A saját lépegetőnk megsemmisülésének látszólag csak az a következménye, hogy ismét a bázisunkra kerülünk, de nem árt tudni, hogy az efféle bénáskodásunk 10 pontot emészt fel! Amennyiben a Precinct Assaultot a gép ellen játsszuk, Sky Captain lesz az ellenfelünk, aki nem lépegetővel, hanem repülővel közlekedik a csatatéren. Roppant fürge és fifikás játékos. A humora sem akármilyen: öblös hangján időnként megjegyzéseket fűz a parti állásához: "Merre vagy?" – kérdi fenyegetőleg, esetleg hergelni próbál minket, hogy "Ez túl könnyű lesz így!" Összesen négy kerületben rendezhetünk párbajokat, mindegyiken belül 10 szinten kell megvernünk Sky Captaint. Ha pedig mindez még sikerül is, bónuszként egy ötödik kerület is elérhetővé válik, ahol fura módon hernyók és lepkék fognak egymással háborúzni...



Szegény kis Piroska sok-sok gonosz kék farkas között



A páros játék diszkrét bája: a kék sarok versenyzője éppen knockoutolva



Huncut megtévesztő manőver: amig mechünkkel eltereljük az ágyú figyelmét, tankunk csendben elosonhat a kertek alatt

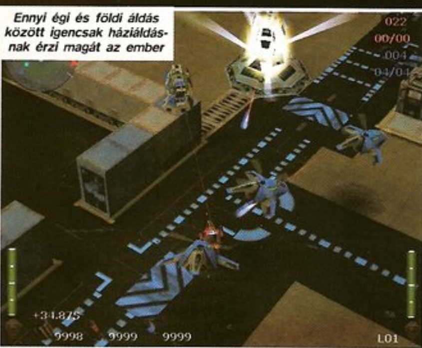
AZ ÉRTÉKELÉS

A Future Cop a felsorolt üzemmódokon felül még hálózati módot is tartalmaz, szóval a játékban tényleg minden megtalálható, amit el lehet várni egy PC-s akciójátéktól. Két nagyon eltérő üzemmód, összesen 12+1 jól megtervezett, jókora pálya – végső mérlegnek egyáltalán nem rossz. A grafika ugyan egy kicsit túlzottan négyzetes-rácsos felépítésű, de a szögletesség ellenére a pályák mégis egy város benyomását keltik, köszönhetően a jól el talált textúráknak és a mozgalmas utcáknak. Mindenfelé emberek rohangálnak, tankok állnak az utunkba, repülők támadnak ránk. Ezek kidolgozására jellemző, hogy a gyalogos katonák – bár olyan aprók, hogy kis hangyáknak tűnnek – mégis teljesen tökéletes emberi mozdulatokkal vannak animálva, találatot kapva például úgy terülnek ki, ahogy éppen éri őket a lövésünk. A főellenségekről pedig még nem is szóltam! A Crime War pályáinak mindegyikén van valami főgonosz, sőt még a pályák felénél is akad egy-egy nagyobb termetű főnök. Hatalmas, fémes felületű űrhajó, egy nagy generátor – hogy csak az első kettőt említsem. Különösen klasszak, ahogy a fémes/üveges felületeiken tükröződik a fény – egyébként még a mechünk utasfülkéje is hasonló kivitelezésű, csak ott nem annyira feltűnő. A pusztítás élményét pedig széttörhető hordók és más kisebb tereptárgyak fokozzák, no meg a nagyon eltalált ún. speciális effektusok. A nagyobb robbanásoknál fénynyalábok csapnak ki a detonáció magvából, majd azután apró lemezdarabok és más roncsok hullanak szanaszét. Minden pályáról a jól eső győzelem mámorával távozhatunk, a teljesítményünket ráadásul mindig valamilyen humoros animációval is honorálják. Az EA korábbi Strike játékait eddig is szívesen ajánlottam a kedves olvasóink figyelmébe, így azt hiszem nem meglepő, hogy most a Future Coppal is ugyanezt teszem. Egy nagy adag akció és egy kisebb adag gondolkodás: aki kedveli ezt a mixet, az bátran vágjon bele.

V.Z.



Eme helikopter renoválását már csak valami combosabb puzzle-bajnok vállalhatja



Ennyi égi és földi áldás között igencsak háziáldásnak érzi magát az ember

Future Cop LAPD

FEJLESZTŐ: Electronic Arts
KIADÓ: Electronic Arts
WEBSITE: www.futurecop.com
MEGJELENÉS: december

Ketyere

Minimum: P133, 16MB RAM
Ajánlott: P166, 32MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx
Multiplayer: 2/gép, 8/hálózat

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■□□
Játszhatóság	■■■■■■■■■■
Szavatosság	■■■■■■■■■□
Zenebona	■■■■■■■■□□

Summa summarum

Két remek akciójáték egy dobozban

végítélet

84%

KARÁCSONYI LÁBBELI



Asszem ezt a játékot éppen erre játszák



Hoppá! Csak nem elhagytál valamit?

Mit mondjak, az EA Sportsnál dolgozó emberkék nem éppen a lustaság mintapéldányai – még alig nyertük meg a franciaországi VB-t a World Cup 98-ban kedvenc csapatainkkal, máris kapjuk az újabb dózist a FIFA 99 személyében. Nem mintha a meglepetés erejével hatott volna rám, hiszen 93 vagy 94 óta töretlenül folyik a fejlesztés, és azóta minden esztendőben, amikor a hosszú, fehér szakállú öregember 6 avagy 8 "szarvaserős" szekerével elvágtat az ablak előtt, elhullajt a puttonyából egy-egy új részt.

Ami magát a programot illeti, az alapvető változás mindenképpen a választható csapatok skálájában rejlik: itt ugyanis főleg nemzeti bajnokságokat és az európai kupákat játszhatjuk végig – ergo válogatottak után csak a tetszőleges bajnokságot/kupát választva kutakodjunk.

Azért igen szép a választék: aki számít, benne van – most kivételesen nem a Szagnévsorról (vagy valami ilyesmiről) van szó, hanem az angol, belga, holland, francia, német, olasz, portugál, spanyol és hogy ne csak az öreg kontinens legyen képviselve, a brazil és az USA-béli pontvadászat elsőosztályú csapatai közül választhatunk. Az utóbbiak szerepeltetése valószínűleg annak okán történhetett, hogy az USA-ban is szeretnének egy párat eladni a programból, mert az ottani bajnokság még nem igazán játszik meghatározó szerepet a világban. Mindegy, addig örüljünk, amíg a jenkik rá nem éreznek a foci ízére, mert különben mindenkit megvesznek maguknak és az lesz, mint a kosárlabdával vagy a hokival: Európában csak másodosztályú amatőrök lézengenek majd a pályákon, mi meg nézhetjük a nagy ritkán képre kerülő (hajnalban kezdődő) élő közvetítéseket, ha igazi játékot szeretnénk látni.


Hurrá! Még mindig (már megint) mi vagyunk a legjobbak!

Kicsit elkalandoztam, most tehát vissza az eredeti témához: indíthatunk általunk válogatott csapatokból is kupát és bajnokságot, ez így is van rendjén. Szerepel az European Dream League is, ami ugye mostanában nagy vihart kavart focista berkekben (üzleti körökben pedig méginkább). Egy Európa szupercsapatait tömörítő versenykiírásról van szó, amit az UEFA megtorpedózott, mondván így méginkább megnőne a (pénzügyi) szakadék a titánok és a kisebb csapatok közt. Ez így igaz, azt azonban senki és semmi nem akadályozhatja meg, hogy ezeket fiktíven lejátszhassuk az otthoni PC-nken.

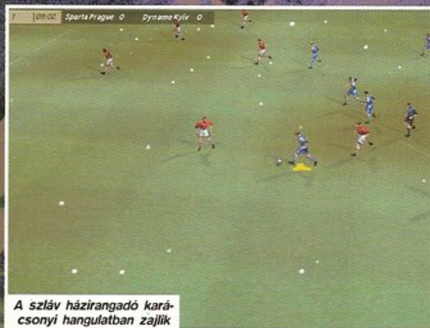
A csapatok természetesen nem csak színükben, hanem játéktudásukban is különböznek, bár ez igazándiból csak a durvább nehézségi fokozatokban fog előjönni. A különbség leginkább a játékosok sebességén, passzaik pontosságán, lövéseik erején látszik (kapusoknál a reflexen és a hárításokon természetesen). Mindazonáltal ez nem jelenti azt, hogy egy gyengébb képességű gárdával teljesíthetetlen lenne a feladat, csak sokkal nagyobb koncentrációra van szükség.

Meglepetés! (Nem nőknek szól…) Ha jól emlékszem az előző részekre, akkor most első ízben köszönthetünk magyar klubcsapatokat is a sorozatban. Az Újpest a Bajnokok Ligájában (természetesen előselejtezővel), az MTK pedig a KEK-ben indul. A Ferencváros "nagyszerű" athéni vendégjátékának köszönhetően ugye elhullott a selejtezők folyamán, így az AEK Athént találjuk a helyén az UEFA kupa első fordulójában, ami a zöld-fehér híveknek nem éppen jó hír. Az említett két magyar csapat "természetesen" a legszerényebb tulajdonságokkal bíró együttesek közé tartozik – ennek ellenére Professional szinten sem hiszem, hogy nagyobb gondot okozna egy gyakorlott FIFA-nyűzőnak, hogy elhódítsa velük az említett két trófeát. Dicséretet érdemel, hogy az összeállítások 95%-ban stimmelnek, és néha egy-egy magyar nevet is hallunk a közvetítés folyamán. (Pár héttel ezelőtt egy "nagyon" béta verziót teszteltem, ott az újpestiek mind négerek voltak, ilyen nevekkel, mint Mbwamba és hasonlók – azt hittem, a guta üt meg hirtelen, mert már az összes többi BL-



csapat névsora stimmelt, de szerencsére az esetleges játékos kedvű Viola Warriors tagjai így megmenekültek egy szívrohamtól.)

Grafikai szempontból (joggal) felmerül a kérdés, mi a jóistent lehet ezen még csiszolni? Szó se róla, a csiszolás pontosan a megfelelő kifejezés, mert "újrafaragni" már nem kellett a már-már tökéletes engine-t. A leglátványosabb észrevehető különbség, az a következő: immár a játékosok arca is animált, tehát amikor kiabálnak a bíróval vagy egymással, lehet látni a szájmozgásukat. Az igazi persze az lesz (FIFA 2005 körül), ha a mikrofonba behallatszanak a szurkolók bájos bekiabálásai, és mindez már le is olvasható az arcukról... Az EA Sports büszkén hirdeti, hogy a játékosok ugyanolyan magasak a játékban is mint a valóságban – ez a játék hevében azért nem annyira fontos, azonkívül kötve hiszem, hogy mind a 220 csapat összes tagját megtámadták volna egy vonalzóval. Bekerült egykét új csel is az oldalrahúzás mellé. Amennyiben százszázalékos gólhelyzetet hagy ki a játékos, itt is kapunk egy rövid animációt – meglehetősen életszerű. A durva szabálytalanság (Q gomb) akkor is használható, ha nem vagyunk akcióközelben, mert a játékosunk odamegy a legközelebbi ellenfélhez és nemes egyszerűséggel lefejeli. Ez marhára tetszett, bár azért berakhattak volna mondjuk egy kis bokszot vagy köpködést (copyright by Rijkaard), hogy még életszerűbb legyen a dolog... Azért ezzel vigyázzunk, mert gyakran kiállítás a vége. A stadionok Európa legismertebb labdarúgószentélyeinek tökéletes másai – az olyan híres helyszínek, mint az Old Trafford, a Nou Camp, a lisszaboni Estadio De La Luz vagy a San Siro mellé bekerült egy pár érdekesség is, mint a trondheimi (Rosenborg), vagy például egy isztambuli stadion (asszem a Galataszeráj pályája) és még sorolhatnám. Összességében kb. húsz pálya áll rendelkezésre. Megváltozott a közönség textúrája is – nem elmosódott szürkés maszat, hanem színes kavalkád, ami így szóban nem tűnik túl biztatónak, de azért látványban jóval élethűbbnek tetszik.



A szláv házirangadó karácsonyi hangulatban zajlik

Ide tartozik még az az újítás, hogy a Tower nézőpont helyzete egy kissé megváltozott. Én mindeddig ebben játszottam, mert szerintem így volt igazán átlátható a pálya. Igaz, hogy a játékosok kisebbek voltak, de így nemcsak vaktában passzolgathattunk előre, hanem látjuk is a társakat. Most annyiban változott a helyzet, hogy kicsit megnövelték a rálátás szögét, a felső nézőpont javára az oldalsóval szemben. Elsőre egy kicsit furcsa volt, de 3-4 meccs után már hozzá lehet szokni. Nem túl nagy gáz, és nem is ment a játszhatóság rovására.

Ami a grafikában nem tetszett, hogy szerintem a menük kicsit egyszerűbbek és fakóbbak lettek, mint a World Cupban. A videobetétek természetesen a jól megszokott kiváló minőséget hozzák, minden meccs előtt van egy szép, ám rövid bejátszás a stadionról, és az intro ismét hangulatos.



Valami szöglet ütött a fejembe

Magáról a játékmenetről is ejtsünk egy pár szót! Ami legelőször szembetűnik, hogy jóval gyorsabb és pergőbb lett a játék. Nehezebb fokozaton állandóan passzolgatnunk kell, mert szinte rögtön ott terem az ellenfél és el is veszi a labdát. Javítottak a kapusok teljesítményén is, a tizenhatoson kívülről már nagyon nehéz gólt elérni (megjegyzem, ez a foci fejlődésével egyre inkább így van a valóságban is, bár szerintem a legszebbek a hatalmas távoli bombák). Ezt a két szempontot figyelembe véve, magától adódik a megoldás: a hangsúlyt mindenképpen az összjátékra kell helyezni – ami egy csapatsportnál nem meglepő. Mivel javítottak a passzok pontosságán is, azért könnyebb lesz a dolgunk. Egy szabványos támadás a következőképpen néz ki, mondjuk 4-4-2-es felállásnál: hátulról indítja valaki a csatárokat, majd a két ék elkezd egymással kényszerítőzni, amíg nem ér fel a támadással a legelső középpályás. Ekkor ennek az egyik csatár visszapasszolja a labdát, akire rámozdulnak az ellenfél védői. Mielőtt még odaérnének, már száll is vissza a labda az egyik csatár felé, aki a védelem nagy részét már maga mögött hagyta. Futás, esetleg egy gyors csel (itt mintha könnyebb lenne lefordulni a védőről), és máris a kapussal szemben állunk. Ha addig tudjuk húzni a dolgot, amíg kimozdul, és csak akkor lövünk, 90%, hogy gól, de az esetek jó részében a kapus bevédi az erős lövést (hmm, ez azért a valóságban nem mindig így van...). Sajnos ezzel el is érkeztünk egy sarkallatos ponthoz, mégpedig ahhoz, hogy könnyen sablonossá válhat a játék. Ez azonban (ha gépi az ellenfelünk) sajnos úgy fest, hogy míg a világ világ és a számítógépes adoptációk számítógépes adpotációk maradnak, már így lesz.



Fejberugdalni az ellenfél kapusát különösen szórakoztató mulatság, de alkalmasint következményei is vannak

Az audio rész sok változáson nem ment keresztül, így erre nem is térnék ki részletesebben. Annak megítélése, hogy milyen együttes játssza a főcímzenét és ez kinek hogy tetszik, az abszolúte szubjektív dolog, a teljesség igénye azonban megkívánja, hogy eláruljam, most a FatBoy Slim (mostanában a Gangster trippin' című melódiával nyomulnak, de itt nem az szerepel) szolgáltatja a hangulatot.

Nos a játék jobb és élvezetesebb lett (a WC98-hoz képest is), de korszakalkotó változásokat azért ne várjunk. Ha azonban a sorozatok rabja vagy (jó értelemben, tehát nem a tv-s szappanoperákra gondolok), mindenképpen jól fogsz járni a programmal. Igazi arcát természetesen csak egy 3D kártya segítségével ismerhetjük meg, de manapság ez már alapkövetelmény. Focikedvelőknek a sorozat legújabb tagja garantált szórakozást nyújt, tovább folytatva a nemes hagyományokat.

K.Z.

(Ha valakinek kedve van esténként modemen küzdeni, hívja fel napközben az 576 Shopot (3590-576) és kérje Gábort!)



Mivel Fradi nincs, így kénytelen voltam a Dózsával megnyerni a Bajnokok Ligáját

FIFA 99

FEJLESZTŐ: EA Sports
KIADÓ: Electronic Arts
WEBSITE: www.ea.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P133, 16MB RAM
Ajánlott: P200, 32MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx
Multiplayer: 2/gép

Külcsín/belbecs

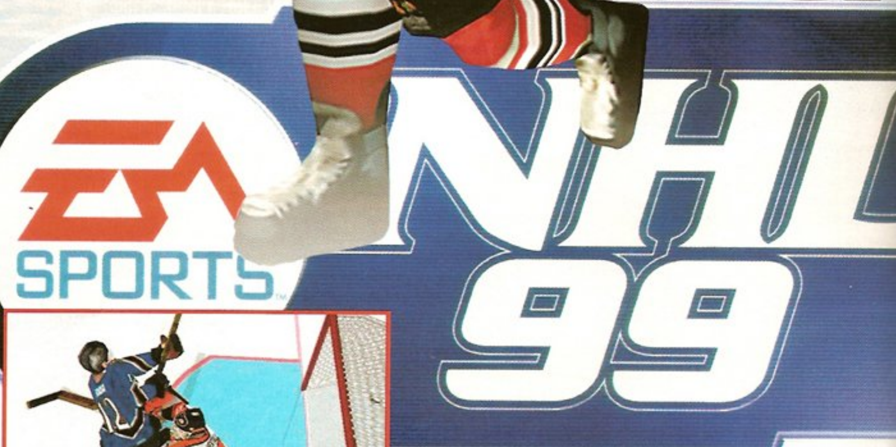
Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

A világbajnok megnyerte az őszi szezont is

végítélet

91%



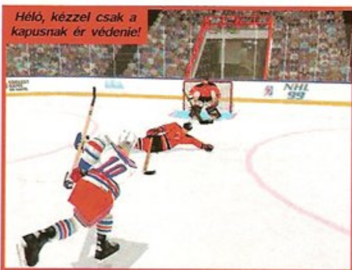
HOKI GÉZA ÚJ CD-JE

Ha belegondolok, nem is telt el sok idő az NHL 98 megjelenése óta és már a nyakunkon is van az újabb hokiőrület. Szerintem a tavalyi játék hangulatán az EA programozói nem sokat kívántak változtatni, hiszen az már úgy is szinte tökéletes volt. Inkább a külalakon próbáltak javítani egy kicsit. Miután a szerkesztőségből hazaérkeztem, az első dolgom a gépem atomjaiból való összerakása és a tesztelésre való felkészülés volt. Miután mindezzel megvoltam, magamra zártam az ajtót és egy üveg kóla társaságában nekiláttam a program telepítésének. A játék természetesen a 98-as elődjéhez hasonlóan, csak Win95/98-as környezet alól hajlandó elindulni és mindemellett igényli az új DirectX6-ot is. Induláskor az Electronic Arts-tól megszokott minőségű intró tárult elém. Szép minőség, pergő akció, dübörgő rock zene – mi kell még?


Ajvé, ez a korong nagyon jön!

Viszont amint megjelent a menü, nem igazán tudtam mit is gondoljak. Ez lenne az új menü? Kicsit bonyolultnak, túl designoltnak és zavarosnak találtam. Minden ikon pörög, forog, zenél, videót játszik, stb. Szóval nem mindig tudtam hova is kell kattintanom. Az opciók megértéséhez pedig egy szótárat is mellékelhettek volna, mert egy magamfajta, a hokihoz nem nagyon értő laikus ember, nem hiszem, hogy elsőre rájön, mi mire való. Idővel persze sikerült kitapasztalnom.

Az igazi játékhoz hasonlóan lehetőségünk van különböző taktikai utasításokat adni csapatunknak, mint például játékosaink felállása, támadási stratégiák, védekezés stb. Ezenkívül játszhatunk bajnokságot, részt vehetünk barátságos mérkőzéseken, vagy akár gyakorolhatunk is. A hálózati módról csak annyit, hogy modemen, interneten vagy networkön akár tizenketten is játszhatunk egyszerre. (Viszont hátrány, hogy minden géphez külön kell a teljes CD-s játék.) Az Optionsban a grafika részletességén kívül még a játékszabályokat is módosíthatjuk, kezdve például a játékidőtől egészen a bíró szigorúságáig. Ezek mellett megtalálhatók a hasonló sportjátékokból már jól ismert opciók.


Héló, kézzel csak a kapusnak ér védenie!


Legközelebb inkább a korongra kéne vetődni, és nem a csatárra

Lássuk, milyen maga a játék! Miután a Quick game-re kattintottam, a gép egyből a mélyvízbe dobott, egy általa választott csapattal. Ez az, ami leginkább csak arra való, hogy gyors betekintést nyerjünk magába az akcióba. Villámgyors töltés után, máris a stadionban találtam magam, ahol a riporterek folyamatos kommentárja mellett, elhelyezkedtek a csapatok. Ami elsőre a szemembe ötlött, az a grafikai kidolgozás minősége volt, mert ez tavaly óta óriásit fejlődött. A csapatok legnevesebb szereplőit sorra bemutatják, sőt még a nézőtéren vihorászó idétlen tömeg is tökéletesen látszik. (Például egy kis kölök, ahogy ott ül és majszolja a popcornt, vagy a bíró, ahogy "ügyetlenkedik" a jégen.) A játéktér kidolgozásán is csiszoltak a tavalyihoz képest. A jég annyira élethű, hogy szinte megszólal, de a legszebb hatást a tükröződés és a reklámok keltik. Marhára tetszett, hogy a jég állapota folyamatosan romlik, karcolódik a korcsolyáktól. Külön érdekesség a szünetekben behajtó traktor, amely elsimítja és rendbe hozza a pályát. Persze a tökéletes látványhoz elkél egy 3D-kártya is (a játék alapból ismeri a legelterjedtebb kártyákat). Ennek előnyeit azt hiszem nem kell ismertetnem. Szóval a grafikával teljes mértékben meg voltam elégedve.

A "himnusz" meghallgatása után, azonnal indult az akció. Valami csoda folytán elsőre megtaláltam a kezelőgombokat, amiből hál' istennek nincs túl sok. A mozgáson kívül, csupán egy ütés (amelynek az erősségét a gomb folyamatos nyomva tartásával tudjuk növelni), egy passzolás, cselezés, gyorsítás és egy támadás gomb van. Ez utóbbival igen brutális dolgokat tudunk véghezvinni. Első próbálkozásomhoz képest, meglepően jól játszottam és elkönyveltem, hogy azé' én is tudok valamit. Ezek után a Tournament móddal próbálkoztam és a biztonság kedvéért egy jó erős csapatot is választottam (San Jose Shark's). Végül minden igyekezetem ellenére 3-0-ra kikaptam holmi svájci válogatottól. Szóval a könnyű irányítás megtévesztő lehet – én nem vagyok egy "mindenem a hoki"-ember, és az igazi bevetésen már nem igen boldogultam. Ezzel arra akarok célozni, hogy aki nem járatos a műfajban és nem egy NHL fanatikus, az lehet, hogy nehéznek fogja találni a játékot. Hiszen az igazi élvezet nem abból áll, hogy péppé verem a debilre állított gépet...


Oh, pardon! Igazán nem akartam...

Végső véleményem, hogy az évente megjelenő NHL sorozat legújabb tagja, ha játszhatóságban nem is szárnyalja túl a tavalyit, a grafikai újítások miatt mindenképpen érdemes megnézni. Hoki rajongóknak természetesen kötelező!

ET

NHL 99

FEJLESZTŐ: EA Sports
KIADÓ: Electronic Arts
WEBSITE: www.easports.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P133, 16MB RAM
Ajánlott: P200, 32MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx, ATI Rage 3D
Multiplayer: 2/gép, 12/hálózat és Internet

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■■■
Játszhatóság	■■■■■■■□□□
Szavatosság	■■■■■■■■■■
Zenebona	■■■■■■■■■□

Summa summarum

Az irányítás kicsit nehézkes, de a látványtól még Wayne Gretzky is otthon érzi magát

végítélet

91%

NBA Live 99

A Féreg és a többiek

Az Electronic Arts libasorban megjelenő sportjátékai közül most a kosárlabda rajongók istene látogatott el hozzánk, hogy megmutassa bájait. Bár az intrónál hanyatt vágódtam a gyönyörtől (hát igen, tudnak ezek a fiúk, ha nagyon akarnak), sajnos azonban a játék közben sokkal kevesebbet éreztem azt a bizonyos tv-közvetítések nyújtotta hangulatot. Fellángolásom rögtön leáldozóban volt, amikor megláttam, illetve nem láttam meg a menüt. Egyrészt kissé álmatagon töltődött be, másrészt becsuktam a szemem olyan csúnya volt, bár szó se róla mindent a helyén találtam. Nem a választható menük hiányossága okozott lelki sokkot, hanem mindezeknek a megoldása.

Míg az NHL99-nél a túlzott pompára figyelünk fel, itt a fejlesztők átestek a ló túlsó oldalára. Az egész kezelőfelület szó szerint kopár és kidolgozatlan. Szörnyülködésemben elvesztve józan ítélőképességemet, gyorsan a Startra kattintottam. Itt természetesen a szokásos beállítások következtek: csapatválasztás, kezelő billentyűk, stb. Nem tétováztam sokáig, gyorsan a Playre mentem. Elindult az újabb hosszú várakozás a töltésre. De ekkor valami csoda történt, megkezdődött a kommentár és megjelent a játék. Itt láthatjuk a készítők által beharangozott óriási újítást, a valódi arc-textúrákat és az igazi NBA játékosok által digitalizált mozgásokat. Az Electronic Arts egy újfajta grafikai elem kikísérletezésével próbálkozott, ami nem a tavalyi játék idétlen fényképes megoldását használja, hanem egy régebbi módszerüket tökéletesítették. Ez pedig az emberek teljesen virtuális ábrázolása. Ez annyit jelent, hogy minden játékosnak elkészítették a 3D-s mását, vagyis a programozók így rengeteg arckifejezéssel ruházhatták fel az adott embert. Például, amikor az ellenfél pontot szerez, embereink mindenféle grimaszokat vágnak és mérgelődnek, ám ha mi hajtunk végre sikeres támadást, csapatunk láthatóan örömmámorban úszik. Minden embernek megvan a sajátos stílusa és mozdulatai – a speciális mozgásokról pedig nem is beszélve. Ha rendelkezünk 3D-kártyával, akkor különösen szépen festenek a játékosok arcai. Visszajátszáskor rá is zoomolhatunk az emberekre és közelről is megcsodálhatjuk izomkötegeiket.



Zsák, zsák, teli zsák...

Amerikában a kosárlabdát nem csupán játékként kezelik, hanem egyfajta showműsorrá nőtte ki magát. (Akkorává, hogy – az ismert események fényében – esetleg el is marad az idei szezon...) Óriási stadionok, csillogó parketta, ritmusos zene, bájos pom-pom girlök és Jack Nicholson... Persze a játékosok is gondoskodnak a megfelelő hangulatról, hiszen mindegyikük erős karaktervonásokkal rendelkezik és ennek megfelelően lélegzetelállító mutatványokra képesek. Ha csak az intrót nézzük, máris betekintést nyerhetünk ebbe a sajátos világba.

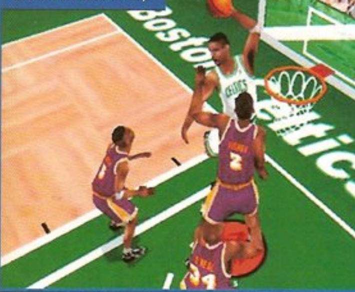
A tavalyi játékhoz hasonlóan itt is négy nehézségi fokozat van, a nehéz fokozaton túl egy Super-Star lehetőség is van azoknak, akiknek a már szinte lehetetlen "All Star" is kevés. A játékmódok között szokás szerint játszhatunk bajnokságot, rájátszást, baráti mérkőzéseket és ezeken felül még van mód a 3 pontos dobások gyakorlására is. A kosárlabda fanatikusoknak talán legvonzóbb opció lehet a statisztikák szobája. Itt visszanézhetjük a mérkőzések eredményeit 1980-tól egészen napjainkig, emellett itt találhatók a játékosok egyéni eredményei és a csapatok összehasonlító adatai is. A bevetés előtt még természetesen hátra van a csapatunk kiválasztása és a kezelőbillentyűk konfigurálása. Nem mondom, elég sok van belőlük! Külön billentyűk vannak a taktikai lépésekre, a speciális védekezési formációkra és az extra mozgásokra is. Ezek alapban nem aktívak, nekünk kell kiválasztanunk, ha használni kívánjuk őket. Nem kell megijedni, nekünk elég lesz törődnünk kiválasztott emberünk irányításával, a többi stratégiai dolog általában megfelelően van beállítva. Elég megjegyeznünk hol található a passz, az emberváltás, a szerelés és a dobás gomb. A dobás erősségét és pontosságát a billentyű nyomva tartásával tudjuk szabályozni.



A Chicago Bulls bűntiben van – legalábbis egy kétpontos erejéig



De jó is lenne, ha a center már a helyén lenne!



Bostonban a nem kérő ellenfél is kosarat kap

Első próbálkozásomra nem tűnt túl nehéznek a játék, még közepes fokozaton sem. Megfelelőnek találtam, ugyanis 115/114-re nyertem a Chicago Bullsszal a Utah Jazz ellen. Nem mondom kemény egy meccs volt, az utolsó fél percben szereztem pontot és a gépnek már nem volt ideje kiegyenlíteni.

A játék közbeni kommentár átlagosnak mondható, az ürge folyamatosan löki a sódert, de valahogyan nem igazán éli bele magát az eseményekbe. A hangok egyébként jók, az izgalmasabb pillanatokban felcsendül a zene, meg a tömeg morajlása, és a cipők is nyikorognak a parkettán, szóval nem ezzel volt a probléma. Nem tudom is tudom megfogalmazni, mi zavart igazán. Megpróbálom szavakba önteni érzéseimet a játékkal kapcsolatban. Szóval: hiába a 3D-s fejek, az odaillő hangok, meg a csúcsszuper grafika, hogy ha a hangulat nem az igazi. Ez nem azt jelenti, hogy nem tudod beleélni magadat a játékba, hanem egyszerűen ez nem adja vissza a valódi TV-s közvetítések hangulatát. Az intró alatt még reménykedtem, hátha az új megoldással sikerül igazi életet lehelni a sportolókba és ezáltal tökéletesen életszerűvé válik a játék. Sebaj, talán majd jövőre...

ET

NBA Live 99

FEJLESZTŐ: EA Sports
KIADÓ: Electronic Arts
WEBSITE: www.ea.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P133, 16MB RAM
Ajánlott: P200, 32MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx
Multiplayer: 2

Külcsín/belbecs

Látványosság	□□□□□□□□□□
Játszhatóság	□□□□□□□□■■
Szavatosság	□□□□□□□□□■
Zenebona	□□□□□□□□□■

Summa summarum

Műfajában természetesen a legszebb és a legjobb – de a cél a tökély, és ez még nem az

végítélet

87%

TRESPASSER

Crichton megálmodta, Spielberg megalkotta, többmillió néző pedig megcsodálta: a Jurassic Park első és második része úgy könyv alakban, mint a filmvásznon elképesztő sikereket ért el. A világon kész mánia lett úrrá, hirtelen mindenki nagy érdeklődéssel fordult az őslénytan felé. Az már mára bebizonyosodott, hogy az önjelölt paleontológusok tábora minden vacakra vevő, ami a Jurassic Parkkal kapcsolatos. Hát még ha egy olyan "vacakról" beszélhetnénk, amivel virtuálisan be lehet hatolni ebbe a képzeletbeli világba. A Trespasser alkotói – nem véletlenül – ezt tűzték ki célul. Immár hónapok óta ezt ígérgetik: "a Trespasser az első olyan játék, melynek engine-je teljes mértékben a valós fizika törvényeire alapszik. A tárgyak realisztikusan viselkednek, kölcsönhatásban vannak a környezettel, csakúgy mint a valós világban. Bármit lehet például fegyverként használni. A valóságtól elrugaszkodott, labirintusos elrendezésű játékmenetnek ezzel végleg bealkonyult." – állítják. Na persze egy játék promóciós anyagától nem is lehet mást várni, hiszen – mint tudjuk – minden szentnek maga felé hajlik a keze.


Hess innen, te rondaság, mert megmondalak a Spielbergnek!


Jaj! Hova ejtettem a Trespasser CD-met?

Szerény véleményem szerint például még várat magára az alkonyat…

A KÖRNYEZET

A Trespasser sztorija valamikor néhány évvel a Lost World eseményei után játszódik. A főhős egy belevaló nőszemély, á la Tomb Raider. Anne éppen Costa Ricába tart, ámde repülője váratlanul meghibásodik – éppen a hírhedt őslénypark B. telepe fölött. A szerencsétlenség után Anne-nek nincs más választása: át kell vágnia a vérengző dínóktól hemzsegő szigeten, és valami kiutat kell keresnie a jobb napokat látott kutatóközpont romjai között.


Az igen combos kalandorlány csuklóból viszi az olajoshordókat

Miután a rövid intro lepergett a fenti eseményekkel, ott találjuk magunkat a sziget partján – körülöttünk a repülő roncsai. A játék szemlátomást a film eseményein alapszik, hiszen ahogy elindulunk a sziget belseje felé, a vadászok által hátrahagyott dzsipek maradványaiba botlunk. (A könyvben ugyebár nem is voltak vadászok.)

Hősnőnket a saját szemszögéből irányíthatjuk, nézelődni az egérrel lehet. A Lara-féle poligonbabákért rajongó játékosok mindjárt elidőzhetnek a lefelé látható dolgoknál (egészen pontosan két dolognál), ami mint kiderül nem is olyan perverz dolog, lévén, hogy a játék alkotói egészen rendhagyó energiakijelzőről gondoskodtak. Anne bal domborulatán egy diszkrét tetkó látható, ami egy szívet formál. Ez a szív úgy színeződik ki vörösre, ahogy sérülünk. Eredeti megoldás az tény, mellesleg pedig nagy-nagy hülyeség, hiszen a küzdelmek közben nem engedhetjük meg magunknak azt a luxust, hogy lefelé tekintgessünk – márpedig általában ilyenkor nem árt tudni, hogyan is állunk.


Állóképnek tényleg nem rossz. "Mozgásban" már kevésbé épületes látvány

MINT VAK A POHARAT…

Szóval ott tartottunk, hogy elindultunk a sziget belseje felé. Az első kellemetlenség, hogy nem találjuk a futás gombját. A második kellemetlenség, hogy megtaláljuk ugyan, de ennek hatására is csak vánszorog a hősnőnk. Nos, akkor boncolgassuk inkább az állítólag "forradalmi" játékmenetet. A Trespasser valóban nem egy Turok-klón: itt a dínók jóformán csak epizódszerephez jutnak. Az igazi szenzáció maga a terep, ami – ezt el kell ismerni – valóban minden eddigi játéknál "interaktívabb". Eldönthetjük az olajoshordókat, pakolgathatjuk a faládákat. Talán egy kicsit túlságosan is interaktív minden. A dolog a következőképpen néz ki: bármit teszünk a játékban, mindent a szó szoros értelmében manuálisan kell elvégeznünk. A bal egérgombbal kinyújthatjuk hősnőnk jobb karját, majd a jobb egérgombot lenyomva foghatjuk meg a tárgyakat. Mindent így foghatunk a kezünkbe, beleértve a fegyvereket is. Egyszerre két dolog lehet nálunk: egy tárgy hősnőnk övére felakasztva, egy tárgy pedig a kezében. Eleinte ez a "karos" megoldás nagyon mulatságosnak és szórakoztatónak tűnik, ám amikor már valami komoly feladatot akarunk elvégezni, mint mondjuk megfelelő helyre betámasztani egy tuskót, akkor észrevesszük, hogy mennyire irányíthatatlan ez a játék. Hősnőnk kinyújtja a kezét, megfogja egy hosszú farönk végét, és könnyedén a magasba emeli – a Toldi Miklós-versenyen Anne toronymagas esélyes lenne. Az irányíthatatlanság szemléltetésére pedig talán a legjellemzőbb mozzanat az, amikor az asztalon hever néhány pisztoly. Odanyúlok az egyikért, ám ahelyett, hogy elvenném, lelököm a földre – mintha valami mozgássérültet alakítanék. Sok gyakorlás kell ahhoz, hogy a távolságot jól fel tudjuk becsülni, és hogy mindig a megfelelő szögben nyúljunk a tárgyakért, de szerintem egy játék nem egészen ettől lesz interaktív. De az volt a "legnagyobb" élményem, amikor hátráltam egy Velociraptor elől és beütöttem valamibe a könyökömet. Hát nem elejti ez az átkozott nőszemély a pisztolyomat!? Elismerem, ez a játék aztán nagyon élethű! Csak azt nem tudom, mi ilyenkor a teendő? Talán keljek birokra a dínóval? Minden tárggyal lehet mondjuk csapkodni, de ezekkel inkább csak hergeljük, semmint megöljük támadóinkat. A tárgyak elejtésénél vagy lerakásánál még rá-



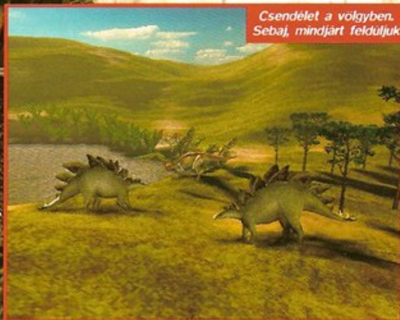
Dinór

adásul az is idegesítő, hogy a gyenge kód miatt a poligonok sokszor átcsúsznak egymáson: például besüpped a puska a talajba, mire nyomban keresztet vethetünk rá.

Nem akarok idegen tollakkal ékeskedni, de valahol azt a nagyon találó kifejezést olvastam a Trespasser játékmenetéről, hogy ez egy "kar-szimulátor". Hát valóban: a feladataink abból merülnek ki, hogy ládákat kell pakolgatnunk, hogy aztán azokon felmásszunk, néha pedig pallókat kell kitámasztanunk, amelyek mérleghinta módjára viselkednek. És hogy mit érünk mindezzel? Mire jó az, hogy felmászunk egy rakás láda tetejére? Nos kérem: felvehetünk egy újabb fegyvert, és továbbmehetünk.

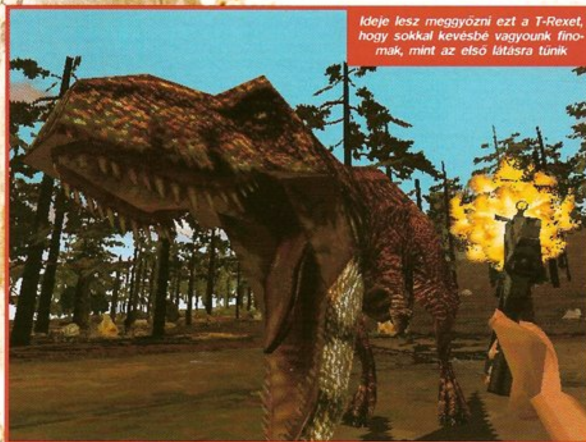
"BONYOLULT" FELADATOK

Az alkotók 15 négyzetkilométernyi


Csendélet a völgyben. Sebaj, mindjárt feldúljuk

bejárható területet ígértek, továbbá a nyílt, szabadtéri helyszínek miatt az ún. labirintusos rendszer felszámolását. Nos, ez majdnem igaz, de van a dologban egy kis trükk! A játékban ugyanúgy vannak falak, csak azok láthatatlanok: hősnőnk a meredekebb lejtőkön egyszerűen nem hajlandó felkaptatni. Az összképet tehát egyáltalán nem nevezném forradalmian újnak, sokkal inkább sivárnak. Először vannak a hasadékok és a sziklák, amiken ládák segítségével kell átkelnünk; aztán vannak kapuk, amikhez kulcsokat kell keresnünk – ennyi a változatosság.

Van ugyan néhány kitérő (néhány plusz ládás feladat), de azok csak újabb pisztolyhoz vagy puskához vezetnek, szóval nem muszáj őket bejárni. A játékmenet másik óriási hibája, hogy szinte zavartalanul végiggyalogolhatunk a helyszíneken. A dinók közül többnyire csak a Velociraptorok támadnak meg minket, akikre azonban egy-egy fejlövés kellő hatást gyakorol. Esetleg csapdát is állíthatunk – de minek, ha egyszer egy shotgunnal könnyebben meg lehet oldani a problémát? Ha pedig nincs nálunk fegyver, sokszor minden további nélkül meglóghatunk az üldözőink elől – a Velociraptorok a hírüket meghazudtolva roppant lassúak. A mesterséges intel-


Ideje lesz meggyőzni ezt a T-Rexet, hogy sokkal kevésbé vagyunk finomak, mint az első látásra tűnik

ligencia bizonyos szempontból tényleg elég jó: például a ragadozók rátámadnak a növényevőkre, s így lerázhatjuk őket magunkról (mellesleg megesik, hogy a csatában ezután a növényevők győznek); de ugyanakkor néha ostobának tűnnek az állatok: belelövünk mondjuk egy lakmározó dinóba, mire az ránk sem hederít.

SOK HŰHÓ SEMMIÉRT

A grafika nem rossz, de távol áll a kitűnőtől. Mellesleg nem tudom, hogy az előzetes screenshotokat milyen konfigurációról készítették, de egy Voodoo 1-es kártyával a látvány nem éppen frenetikus. Alaktalan ponthalmazokból alakulnak ki a tereptárgyak, és a metamorfózis sajnos csak akkor fejeződik be, amikor már teljesen közel van hozzánk az adott dolog. Hányszor hittem azt például, hogy egy tárgyat látok a távolban, mire közelebb lépve csak egy kő bontakozott ki. A távoli kontúrokból egyszerűen nem lehet kivenni semmit: nem lehet tudni, hogy mondjuk egy legelésző Triceratopsot látunk, vagy egy rozsdás kocsironcsot. A grafika sebessége sem lélegzetelállító. Bár a játék már használja az AMD K6-2-es processzorok 3DNow! utasításkészletét, ez annyira nem látszik meg rajta. Ha egy dinoszaurusz is bent van a képben, még a legerősebb konfigurációkon sem lesz sima a képfrissítés. (Két dínóról pedig már ne is beszéljünk...) A röhej pedig az az egészben, hogy még a belső helyszíneknél sem változik a helyzet, noha azt hinné az ember, hogy egy-két falat könnyebb kirajzolni, mint több tucat pálmafát. Egyébként két igazi híresség szinkronizálta a játékot: Richard Attenborough (az eredeti Hammond prof) és Minnie Driver. A szövegek azonban nem egészen passzolnak a cselekményhez. Hammond professzor visszaemlékezései bizonyos pontokon áthaladva jutnak hősnőnk eszébe, de sokszor nem érteni, mi alapján. Vannak egyébként még más hangok is, olyanok, amiket egy az egyben a filmből vágtak ki. Az egyik partszakaszra például abból kéne ráismernünk, hogy a filmben látott kislány (akit a kis Compyk támadtak meg) monológját hallhatjuk. Úgy érzem, egy kicsit hatásvadászok lettek ezek a betétek. Szánalmas, ahogy mondjuk a Brontoszauruszok megjelenésekor a "poligonhegyek" ellenére hősnőnk ugyanolyan csodálkozást vág le, mint Sam Neill a Jurassic Park elején – ráadásul ugyanaz a zene is festi alá a jelenetet. A dinók hangja viszont elég jó, kár, hogy ugyanúgy hallani őket öt méterről, mint százról.

A nagy várakozás után a Trespasser szinte semmiben sem felelt meg a kívánalmainak: akciójátéknak gyenge, kalandjátéknak pedig kevés. Levonhatjuk a tanulságot: interakcióból is megárt a sok.

Trespasser

FEJLESZTŐ: Dreamworks Interactive
KIADÓ: Electronic Arts
WEBSITE: www.trespasser.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 32MB RAM
Ajánlott: P266, 64MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D, Power VR
Multiplayer: nincs

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■□□
Játszhatóság	■■■□□□□□□□
Szavatosság	■■■■□□□□□□
Zenebona	■■■■■■□□□□

Summa summarum

Interaktív ládarakosgatás, ami 300-as procival és Voodoo2-vel is szaggat. Ráadásul unalmas is

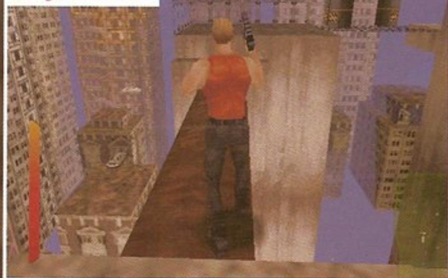
végítélet

65%

dánom erőművekre



A föld, a levegő, a tűz és a víz: a letűnt korokban ezeket tartották a világot alkotó négy elemnek. De vajon létezik még egy ötödik elem is? Luc Besson, a kitűnő francia filmrendező szerint igen. Az Ötödik Elemet már több mint egy éve játsszák a mozik, úgyhogy aligha hiszem, hogy akadna olyan olvasónk, aki még nem hallott volna róla. Besson – jó szokásához híven – ismét valami egyedit alkotott: megmutatta, hogy nem csak Hollywoodban lehet látványos filmet készíteni, és hogy még egy akciófilm is rendelkezhet mondanivalóval.


A trójai palló segítségével átcsempészem magam a tetőkön


Ugyan csúf bácsik lődöznek rám, de "pajzsmirigyeim" még elég jól tartják magukat

A SZTORI

Elég meglepő, de Besson – saját bevallása szerint – még csak 16 éves volt, amikor megálmodta az Ötödik Elem történetét. A film nem éppen egy szokványos sci-fi, mert bár a jövőben játszódik és földönkívüliek is vannak benne, azért mégis inkább bizonyos misztikus erők harcáról szól, a Jó és a Gonosz összecsapásáról. A történet szerint minden ötezredik évben a színtiszta gonosz képessé válik arra, hogy áttörjön a mi világunkba. Ezt a dolgot, ezt a tömény sötétséget nem érdekli se pénz, se hatalom – csakis a világosság kioltása és az élet kiirtása foglalkoztatja. Az ősi idegenek, a Mondoshawanok azonban már régóta tudják a titkát, miként lehet a gonoszt megfékezni. Négy különleges követ őriznek, és egy tökéletes lényt: ezeknek az egyesítésével lehet a gonosz terjeszkedését megállítani. Az öt elemet 1912-ig itt a Földön, egy egyiptomi szentélyben őrizték, de mivel félő volt, hogy az akkor küszöbön álló világháborúban esetleg megsemmisülnek, a Mondoshawanok magukkal vitték őket. 2259-ben az emberiség a szokásos hétköznapjait éli, amikor ismét bekövetkezik, aminek be kell következnie. A vezető politikusok eleinte nem hallgatnak Vito Corneliusra, a Mondoshawanok földi papjára, de aztán belátják, hogy csakis az ő segítségével lehet megmenteni a Földet. A Mondoshawanok hajója hamarosan meg is érkezik a fedélzetén az értékes rakománnyal, csakhogy valami közbejön. Mangalore zsoldosok támadják meg a hajót, ami csaknem teljesen megsemmisül. Még szerencse, hogy a kövek nem voltak rajta. A tökéletes lénynek viszont csupán az egyik keze marad meg: ennek DNS-szerkezetéből próbálják a földi Nucleolab laboratóriumban a testet regenerálni. Szerencsére a lény DNS-e egyedülálló, még az emlékezetet is megőrzi: így végül újra tudják alkotni Leeloot – Besson forgatókönyve szerint ez a vörös hajú lány testesíti meg a tökéletes lényt, vagyis az Ötödik Elemet. A Mangalore-ok megbízója, az ördögi Zorg viszont nem hagyja ennyiben a dolgot. A pszichopata fegyvergyáros – bár valószínűleg maga sincs tisztában vele – a gonosznak dolgozik, s mindenáron meg akarja kaparintani az öt elemet. Az eszelős bűnözőt már csak egy ember állíthatja le: Korben Dallas, az egykor volt katona, jelenlegi taxisofőr...


Mint Leeloo példája is mutatja: aki robotokkal focizik, annak eltörik a lábfeje (legalábbis úgy fest a dolog)

MEGÚJULVA, TOMB RAIDER-KÖNTÖSBEN

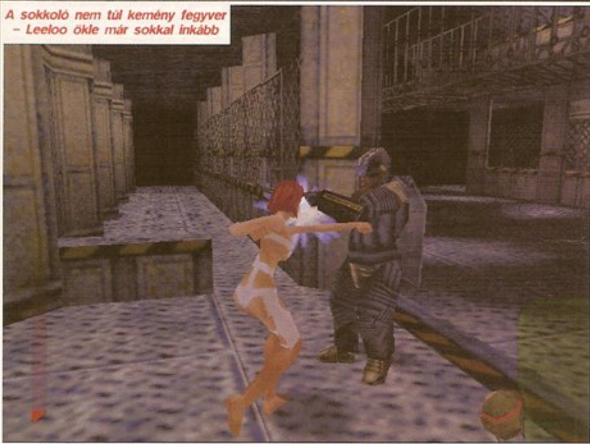
A film alapján készült játék ugyanezen történeten alapul, bár nem igazán szorosan, mert a készítők állítólag nem akarták túlzottan szűk korlátok közé terelni a cselekményt. A filmben például Korben és Leeloo csak véletlenül ismerkedik össze, míg a játék mindjárt azzal kezdődik, hogy Leeloo regenerálását a Mangalore-ok megszakítják, és nekünk Korbent irányítva vissza kell foglalnunk a laboratóriumot, ahol el kell indítanunk a gépeket. A játék 15 küldetésében – a feladatoktól függően – vagy Korbent, vagy Leeloot irányíthatjuk, illetve vannak olyan missziók is, ahol szabadon választhatunk szereplőt. A cél: összeszedni az öt elemet, és elküldeni a gonoszt még 5000 évig szunyókálni. A készítők nem rejtették véka alá, honnan merítették a játékmenet ötletét, ők maguk jellemezték eképpen a művüket: "mi egy Tomb Raideres szemszögből mutatjuk be az Ötödik Elemet, mindvégig a központi karakterre koncentrálva". Hősünket (avagy hősnőnket) tehát külső nézetből látjuk, de a mozgáskészlet sajnos közel sem olyan bőséges, mint Lara esetében. Például nem nagyon lehet megkapaszkodni a rövidre sikerült ugrásoknál (bár igaz, hogy Leeloo legalább csimpaszkodni tud). A teendőink amúgy elég szokványosak: hosszú folyosókat kell bejárnunk, járatokat kell felfedeznünk, lézerrácsok kapcsolóit kell megkeresnünk, és persze platformos, ugrálós részek is vannak szép számmal. A két szereplő között a legnagyobb különbség az, hogy míg Korben a lőfegyvereket részesíti előnyben, addig Leeloo inkább egy kiadós verésnek a híve. Korbennek kifogyhatatlan munícióval rendelkező pisztolya van, s később még egyéb fegyvereket is felvehet mellé – ez utóbbihoz azonban korlátozva van a lőszer. Tüzelni a Ctrl-lal lehet, a fegyverek között váltani pedig az 1,2 gombokkal. A tűzpárbajoknál úgy vettem észre, hogy az a lényeg, minél távolabbról vegyük észre az ellenfelet, s onnan kezdjünk el tüzelni – közelről alig pár lövéssel végeznek velünk. Néha ezért nem árt óvatosabban mászkálni: a lopakodáshoz az S-billentyűt használjuk. Ezenkívül hasznos dolog, ha le tudunk bújni mond-


A klaviatúra birizgálása a lengőkaron keresztül mindjárt végső rácstalanításhoz vezet

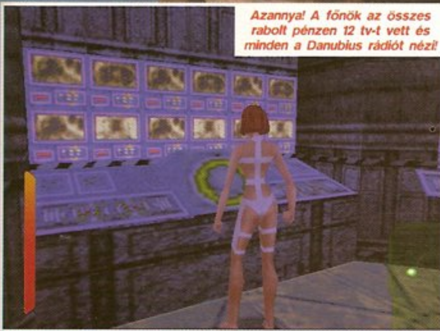
S VESZÉLYBEN

juk egy láda mögé (W), és annak fedezékéből eregetjük az áldást. Bár Korbennel is lehet közelharcnál verekedni, nála ez nem annyira lényeges. Leelooval viszont mást nem is tudunk tenni, ő a lövés gombjára már eleve rúgni fog. Ez azonban nem jelenti azt, hogy vele esélyünk sincs a továbbjutásra, sőt – éppen ellenkezőleg! Amikor vele vagyunk, nemigen támadnak ránk lőfegyverekkel: a második pályán a rendőrök például csak elektromos sokkolót használnak. Leeloo ütéseiből (Shift) és rúgásaiból pedig (Ctrl) kész kombókat állíthatunk össze, majdnem olyanokat, mint a Virtua Fighterben. A Spaceszel mellesleg védekezni is lehet. Gyakran a hátunk mögül ér minket a támadás, ajánlom tehát mindenki figyelmébe megfordulás billentyűjét is! (numerikus 5) Nagy-nagy hasznát vehetjük még a gránátoknak is, amiből többfélét találhatunk. Ezek között úgy válthatunk, mint Korbennél fegyvert, és ezután a Tabbal hajíthatjuk el őket. A különlegesen kényes helyzeteknél – mint amikor mondjuk egy lézersugár alatt kell átkúsznunk, és a túloldalon egy rakás gazfickó vár ránk – hasznos lehet még Leeloo speciális mozdulata is (Előre+Shift+Ctrl). A spéci mozdulatnál Leeloo a pszichotikus energiáját mozgósítja, ezért ezt csak akkor vehetjük igénybe, ha fel vagyunk töltődve ilyen energiával.

A pályákon elakadni szinte lehetetlen: mindig felfedezhetünk egy eltolható falat, vagy egy kitörhető rácsot. A Fifth Element tehát egyáltalán nem tartozik a bonyolult kihívások közé, de ez nem jelenti azt, hogy nincs benne néhány tetszetős megoldás. Több helyen gépeket kell használnunk, mint amikor mondjuk egy robotkarral kell kitörnünk egy rácsot. Vagy említhetném a lézerrácsokat is: nem mindig szükséges megkeresni a kapcsolójukat, előbb nézzünk szét, hátha találunk valamit a közelben, amivel bezavarjuk a sugarakat. Amúgy egy jótanács: ha valamit szét lehet törni, az törjük is szét! Sosem lehet tudni, honnan kerül elő egy elsősegélycsomag, vagy bármilyen más tárgy.


A sokkoló nem túl kemény fegyver – Leeloo ökle már sokkal inkább


Mikrobi távoli rokonát öngyilkos akcióra indítjuk a lézerkapu ellen


Azannya! A főnök az összes rabolt pénzen 12 tv-t vett és minden a Danubius rádiót nézi!

UGYANAZ, DE MÉGIS MÁS

A játékot fejlesztő Kalisto munkatársai mindent megkaptak a film készítőitől, így a helyszínek valóban olyan stílusúak, amilyeneket a filmben is láthattunk. A Zorg főhadiszállástól kezdve a Fhloston luxushajón keresztül az egyiptomi templomig valamennyi lényegesebb helyszín megtalálható a játékban. Egyes 3D-s modelleket mondhatni a filmből emeltek ki, hiszen a Kalisto a Digital Domainnel, a film speciális effektusaiért felelős céggel is kapcsolatban állt. Ráadásul – mivel tényleg minden grafikai tervet megkaptak, olyan helyszínek is szerepelnek a játékban – ami a filmbe végül nem is került be (ilyen állítólag az a rendőrállomás is, ahonnan Leelooval kell kiszabadítanunk Korbent). Egyes hírek szerint még a szinteket összekötő videokban is vannak olyan jelenetek, amik csak itt láthatók, bár az igazat megvallva, én nem vettem észre effélét. Az viszont feltűnt, hogy Bruce Willis még véletlenül sem bukkan fel a kiollózott jeleneteken: ő ugyanis 10%-ot kért volna az eladás nyereségéből... Bruce-t egyébként nem csak a videókból hagyták ki: a poligonos szereplő sem hasonlít rá. Az igazat megvallva amúgy nem igazán tetszettek a filmbetétek, szerintem túlzottan erőltetettek. Érzésem szerint vagy jobban kellett volna a filmhez igazodni, vagy a renderelt jeleneteket kellett volna kifejezetten a játékhoz készíteni. Így viszont csak össze-vissza vagdosták az eredeti mozit, és sokszor nem is érteni, hogyan kapcsolódik a videofilm a cselekményhez.

AZ ÉRTÉKELÉS

A pályák grafikailag nem rosszak, de nincs rajtuk semmi különleges. Pontosan olyan az összkép, amilyen az egy gyorsító kártyával minimum elvárható: a belső tereknél szépen árnyékoltak a folyosók, a külső helyszíneknél pedig jó messzire ellátni. A játék három nehézségi szintje korrekt, bár engem egy icipicit zavart, hogy nem lehet menet közben állást menteni. Azért csak icipicit, mert amúgy van bőven élet, és meghalásnál nem kell elölről kezdenünk mindent. Már csak azért sem nehéz a játék, mert az ellenfelek sokszor nagyon hülyén viselkednek. Bizony az AI nem a legfényesebb: ha például nagyon távolról, lesből sikerül eltalálnunk valakit, az illető egy helyben megvárja, míg szépen leméseároljuk. De azok a figurák is "okosak", akik még a lépteiket sem gyorsítják meg, amikor beléjük eresztünk néhány golyót. A 5th Element tehát közel sem üti ki a Tomb Raidert a nyeregből – nem is igazán mérhető hozzá. Lehet, hogy ha a filmmel együtt jött volna ki, több lelkesedéssel szóltam volna róla, de egy év elmúltával már a cím sem hat rám annyira, hogy egy jó közepes "érdemjegynél" sokkal jobbra tartsam ezt a játékot.

V.Z.

The Fifth Element

FEJLESZTŐ: Kalisto
KIADÓ: Ubisoft
WEBSITE: www.thefifthelement.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 16MB RAM
Ajánlott: P200, 32MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D, Power VR 3D
Multiplayer: nincs

Külcsín/belbecs

Látványosság	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□
Játszhatóság	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
Szavatosság	■	■	■	■	■	■	■	□	□	□
Zenebona	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□

Summa summarum

Egy király film szerényebb játékváltozata

végítélet

76%

ANIME QUAKE MÓDRA

Kétféle 3D-játék készítő cég létezik: az egyik körbenéz a 3D-s motorok piacán, kiválasztja a neki legjobban megfelelőt, majd mélyen a zsebébe nyúl (érts itt százezreket, dollárban), licenceli a motort, majd fejlesztgeti, kalapálja, s jó esetben előbb-utóbb megszületik a nagy mű.

A másik féle inkább a szellemi tőkébe fektet, mint egy már meglévő motorba: néhány programozó vad kódolásba kezd, s ha minden jól megy néhány év alatt összejön egy kornak megfelelő kinézetű, sebességű játék.

A Shogo készítői az utóbbit választották. Ez mindenképp elismerést érdemel, s jelen esetben dicséretet is.

Elöljáróban annyit, hogy a grafika minősége az Unrealt nyaldossa, a sokrétű beállításnak köszönhetően a sebesség már egy P166-oson is klassz.



Talált. Süllyedt.



Az a jó, hogy ez egy nem túl véres játék...

A MICROSOFT ESETE A 3D-VEL

A motor fejlesztésének viszontagságos útja volt, mire a Shogonak életet adott. Ugyanis a híres-hírhedt Microsoft szárnyai alatt kezdődtek a fejlesztői munkák, s a szoftveróriás terve az volt, hogy kifejleszt egy szabadon használható 3D-s fejlesztői környezetet, mellyel aztán boldog-boldog készíthet programokat, s licencdíj nélkül terjesztheti. Az egészet a DirectX csomag részének szánták. Ez végül nem történt meg – a Microsoft a magas költségek miatt elvetette az ingyenes variációt, s így folyt tovább a fejlesztés. A magas költségek XY vállalat szempontjából teljesen hihetőek, de a Microsoft esetében? Hmmm... Lehet hogy nem akart még egy pert a nyakába venni a szoftveróriás. Érdekes helyzet lett volna, ha ez megtörténik – kicsit Netscape-Explorer beütése lett volna az esetnek, s a 3D-s piacnak nem feltétlenül tett volna jót (hisz miért fejlesztene más 3D-s motort – ha már van ingyen, lehet azt pofozgatni). Persze néhány per rögtön indult volna (pl. Id software vs Microsft...), s a piacot – főként a neten keresztül – elárasztották volna a jobb-rosszabb 3D-s anyagok. Érdekes helyzet lenne... S a tendenciát elnézve, s ismerve a Microsoft agresszív üzleti politikáját ez előbb-utóbb meg fog történni. Remélem utóbb.

A motort fejlesztő társaság nem sokkal később kivált a Microsoftból, és saját kenyerüket kezdték sütögetni – először Riot néven akarták kihozni az anyagot, de a név körüli jogi bonyodalmak elkerülése (védett név volt) miatt inkább a Shogot választották, s gőzerővel folytatták a fejlesztést.

A TÖRTÉNET

Na de hagyjuk a múltat, a "...lehetett volna..." mondatokat, lássuk mit ad a Shogo! A játéknak különös hangulatot kölcsönöz az anime+mechwarrior+quake stílusok keveredése. Az biztos, hogy eredeti programot kapunk – a történet egy anime rajzfilmé is lehetne, s a szereplőket is ebben a stílusban rajzolták meg: nagy szemek, nyúlánk figurák – tudjátok. A játékban felváltva irányíthatjuk a főhőst és egy mech-szerű óriás robotot.



Vajon melyik szobában lehet a Pléhboy szerkesztősége?

Kedvünkre választhatjuk meg játék közben, hogy saját szemszögből követjük az eseményeket, vagy külső nézetből. Utóbbi esetben kétségtelenül látványosabb a játék, de egyben nehezebben is kezelhető, bár a célkereszt ilyenkor is használható. A történet több oldalt is megtölt a kézikönyvben, a lényege röviden az, hogy a UCA társaság a Croinan bolygón egy új energiaforrást fedezett fel, s ezzel megkezdődik ennek a kiaknázása. Ezzel egyidejűleg a bolygó is szép lassan benépesül. A lakosság idővel fellázad kizsákmányolásuk ellen, s kisebb háborúk törnek ki. Akkaraju admirális felesége is egy ilyen háborúban veszti életét. Akkaraju, engedelmeskedve a felettesei parancsának, meg se próbálja kimenteni feleségét a bolygóról. Az admirális Kathryn nevű lánya megérti, de Kura, a másik lánygyermek gyilkosnak nevezi, s viszonyuk megromlik. Idővel egyre jobban megerősödnek a bolygón a szakadárok, jelentős hatalomra és befolyásra tesznek szert, sőt, már külön várost is alapítanak Avernus néven. Ekkor küldik Sanjurot, testvérét Toshirot, Bakut, és Kurát Avernusba. Cél a szakadár vezér likvidálása. Az akció csúfosan ér véget: Sanjuron kívül mindenki eltűnik, s halottnak is nyilvánítják őket. Nem sokkal később feltűnik egy Gabriel nevű ember a szakadárok vezéreként, akik vezetésével még erősebbekké válnak, s már komoly veszélyt jelentenek a UCA érdekeire. Ekkor dönt úgy a vezetőség, hogy Gabrielt és társait minden áron likvidálni kell. Akkaraju admirális minket – Sanjurot – választ erre a feladatra. Küldetésünk a UCASF Leviathan hajón kezdődik, ahol megkapjuk feladatunkat az admirálistól.



Hahó, fiúk, megjött a Télapó!

HIHETETLEN! NEM CSAK LŐNI...

Tényleg hihetetlen, de igaz: nem csak menni és lőni kell a játékban: az ellenfeleken kívül civilek is találhatók a pályákon, folyamatosan érintkezünk feletteseinkkel rádión, és kommunikálunk a többi szereplővel. Ha valakivel beszélünk, vagy valami fontosat csinálunk, akkor a kamera külső nézetre vált, s úgy nézhetjük végig a beszélgetést/cselek-

SHOGO
MOBILE ARMOR DIVISION

vést mint egy filmben. Ez számomra sokkal élvezetesebbé teszi a játékot, mint pl. a Quake "lőj le mindenkit, aki mozog" stílusa. Borzasztó idegesítő volt mind a Quake-ben, mind az Unrealben, hogy gyakorlatilag mindenkit le kellett szedni akivel találkoztunk – kész depressziós lettem a játékok végére. A Shogo az utolsó percig szórakoztató, változatos, megválaszthatjuk melyik oldalon állunk, olykor társakat kapunk magunk mellé. Szerintem egyszemélyes játékban veri a Quake-et. (Multiplayerben már nem hiszem.) Részemről nem is próbáltam a multiplayert és bár nem tudom milyen sebességre képes – nem hiszem, hogy fogom. Az a Quake-ben profi, kihegyezett, s szerverből is van elég.

A játék elején négyféle óriásrobot (MCA, Mobile Combat Armor) közül választhatunk, melyek mindegyike más és más tulajdonságokkal rendelkezik. A Shogo Akuma Series 12 könnyű, gyors és jól manőverező típus, gyenge páncéllal. Az Armacham Ordog Advanced Series 7 típusú MCA közepes robot, gyors járműréssze1 (ami irányíthatatlan...). Az Andra 25 Predator a legerősebb és egyben leglassúbb robot. Az UCA Enforcer Mark VII pedig az etalon, mindenből egy kicsi – csak ajánlani tudom. Az imént emlegettem a jármű részt: ezek a robotok leginkább egy Transformerre hasonlítanak, mert a V gombbal bármikor járművé alakulhatunk, s így közlekedhetünk. Ötletes, bár én nem használtam sose.

Sanjuro bőrébe bújva kellemes fegyvereket használhatunk. Van például egy remek késünk, amit sose fogunk használni. Lehet két pisztolyunk, melyek kezdetben még elmennek, de későbbiekben inkább a shotgunt használjuk, melynek ugyan nagy a tűzereje, de lassú az újratöltése. A géppisztoly az egyik kedvencem, gyors és pontos munka végezhető vele.

A mezőny nyertese a távcsöves géppisztoly, mely alig lassabb kistestvérénél, s a távcsővel nagy távolságból szedhetjük le vele az ellent. A rakétavető természetesen itt is megtalálható, s még két nagyerejű fegyver van az arzenálunkban: a kato ágyú egy pattogó bombát lő ki, s van még egy nagy erejű, közelre használható plazmaágyú. Az igazi kedvencem a macskabáb – igaz nem sebez, de állatul néz ki, s jól nyomja az "itt van az anyuci" szöveget. Ez egyébként akkor kell, amikor a villanykerítést kezelő nő megkér, hogy keressük meg az elveszett macskáját...



Nini! Egy kolléga

Az MCA fegyverei között nincs macskabáb, csak futurisztikus óriásfegyverek – aknalövő, bombázó, lézerágyú, távcsöves fegyver stb. Szépek, hatásosak, nagyot szólnak, de egyik sem hagyott bennem maradandó nyomot (szemben az ellenféllel).


Mi történt? Felrobbant a töltött paprika?

ZÁRSZÓ

Tekintve, hogy a Lithtech motort a Microsoftnak kezdték el fejlesztgetni, nem meglepő hogy erőteljes D3D támogatást élvez. Sőt, csak azt (eltekintve a softwa-re rendereléstől, de azt senkinek sem ajánlom). Így az összes D3D-t támogató kártyával tökéletesen fut a program, s használja a 3Dfx kártyát is. Ez nagyon kellemes, hisz nem kell összevadásznunk a videokártyához való drivereket, hogy teljes pompában és sebességben élvezzük a játékot. Némely kártyánál ezt-azt ki kell kapcsolni, hogy tökéletesen működjön, ezeket a tippeket megtaláljuk a kézikönyvben vagy online.

A motor képességei közé tartozik az árnyékolás, mellyel a modellek árnyékait "fél dinamikusan" jeleníti meg. Azért nem teljesen dinamikus, mert az árnyék mérete nem függ a fényforrás erejétől, számától, szögétől és nem veszi figyelembe a tereptárgyakat. De a Quake2 "árnyékaihoz" képest így is nagy előrelépés. A 16 bites textúrák nagyon megdobják a játékot, s a dinamikus fényviszonyok teljes pompájához kell is ez a sokszínűség.

A motor további erőssége a Quake-hez képest a hatalmas pályák megjelenítése. Óriási termek vannak a játékban, illetve amikor MCA-val a városokban bolyongunk, szintén irdatlan méretű objektumok között mozgunk, kellő sebességgel. A készítők állítása szerint az engine képes egyszerre akár 110 (!) modellt is mozgatni a képernyőn – persze ez már erősen a hardver függvénye is. A készítők külön büszkék a "portal" megoldásra, mely segítségével nem szükséges egybefüggő pályákat készíteni, hanem megadják, hogy pl. X ajtón túl legyen egy portál, mely átviszi az embert "másik" pályarészre, ami persze az előző pályarész folytatásának látszik, de technikailag egy új pályarész, s a motornak így nem kell egy egybefüggő hatalmas pályára figyelni, hanem csak egy részletére. Különösen megfogják az embert a fény tűz és füsteffektek – a komolyabb fegyverekkel tüzelve nem mindennapi látványban lesz részünk. Talán az Unreal tudott ilyesmit, de ez azon is túlmutat.



Itt majd azt állítjuk magunkról, hogy Mohamed küldött bennünket

A játékhoz természetesen letölthető a pályaszerkesztő, s az újak egyszerűen integrálhatóak a játékba. A Monolith versenyt is szervezett a házi pályaszerkesztők között.

Fegyvernyomok. Néhány – nem számítógépes – cimborám közül többen is hiányolták pár játék kapcsán, hogy nem lehet látható rombolást végezni a pályákon (szolid srácok). Talán az ő igényeik kielégítésére szolgálnak a golyónyomok a falakon, valamint az, hogy néhány tereptárgy a levegőbe küldhető (számítógépek, dobozok, bútorok, képek, stb.) Egyszóval lehet őrjöngeni.

Vér? Van. Sok. Fröcsköl, felkenődik a falra, ahonnan szép lassan csurog le, és idővel leszárad. Súlyos látvány, amikor MCA-ként bebombázunk egy emberekkel teli utcára – tíz emelet magasságig maszatolják a hullák a környező házakat. A hullák is gyalázhatóak, kisajtolhatjuk belőlük a piros pixeleket az utolsókig. Egyedüli probléma a szétlőtt modellekkel, hogy a darabjaik olykor a talajszint felett maradnak, vagy beleolvadnak a falba.

Lehetne még jócskán írni a Shogoról, de valahol megálljt kell parancsolni, s végszót kreálni. Talán elhagyható a végső ajánló, hisz a cikkből kiderül: ha valaki szereti a "3D first person shooter" stílust, s kicsit már depressziós az eddigi anyagok személytelenségétől, az csapjon le rá.

Gáspár

Shogo: Mobile Armor Division

FEJLESZTŐ: Monolith
KIADÓ: Microids
WEBSITE: www.shogo-mad.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 32MB RAM, 3D-kártya
Ajánlott: P233MMX, 64MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx
Multiplayer: 8/hálózat, ?/Internet

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■■■
Játszhatóság	■■■■■■■■□□
Szavatosság	■■■■■■■■■■
Zenebona	■■■■■■■■□□

Summa summarum

Kellemesen egyedi, bár kissé véres darab a számtalan szürke klón között

végítélet

90%

Sokak szerint az F1 Racing Simulation az egyik legjobb PC-s szimuláció, s ezt igazolja is az a tény, hogy világszerte 400.000 darabot adtak el belőle. Az alkotók azonban úgy tűnik, nem voltak 100%-ig elégedettek az eredménnyel, hiszen kilenc hónap után már is itt van a még szebb, még intelligensebb, még jobb második rész.

Meglepő, de a Ubi Soft ezúttal nem tudta (vagy talán nem is akarta?) megszerezni az F1A-tól a szükséges licencjogokat, azaz a játékban egyetlen igazi pilóta sem szerepel név szerint, és a csapatokat is csak fantázianevekkel helyettesítették. Szerencsére a pályákkal már más a helyzet: bár Monaco vált a címadóvá (valamilyen jogot azért csak megszereztek), azért a lényeg, vagyis a 17 hivatalos pálya mind benne van a játékban. Amúgy pedig ha nem is az eredeti nevek ülnek az autókban, ez cseppet sem látszik meg a mesterséges intelligencián, sőt! Sokat fejlesztettek az AI-n, minek eredményeképpen az ellenfelek jóval emberibb logikával reagálnak az adott helyzetekre, és minden pilóta más személyiséggel vezet. Még azt is megoldották, hogy az egyéni stílusuk alkalmazkodjon az aktuális pályához!

A szimulációk terén szinte fehér hollónak számít, de csak díjazni tudom azt a törekvést, hogy a Ubi Soft nem a legdrágább konfigurációra fejlesztette a játékát, hanem leginkább elterjedtre. A Monaco GP RS2-t kifejezetten a négy megabyte-os 3D-kártyákhoz optimalizálták, bár hozzá kell tenni, hogy azért támogatja a Voodoo2 technológiát is. A szerényebb gépkövetelmény azonban nem azt jelenti, hogy spóroltak volna az effektusokkal, éppen ellenkezőleg: elképesztően jók mondjuk a kicsúszásokat követő füstfelhők, és az előző részhez képest most már fénylenek is a kocsik. Mellesleg az autók felépítésén és a pályák kidolgozásán is javítottak – részletesebb lett minden. A 22 különböző kameranézet amúgy már önmagában is elegendő garancia arra, hogy az összkép végül szinte ugyanazt nyújtsa, mint egy igazi F1-közvetítés.

Jobbnak lenni Schu

RÉGI ÉS ÚJ ÜZEMMÓDOK

A játék két új játékmódot is felkínál, de előbb – emlékeztetőül az "újonnan érkezetteknek" – vegyük át a régieket. Három különböző módon lehet tréningezni: a sima "traininggel" megismerkedhetünk a kiválasztott pályával, a demonstrációval okulhatunk egy előre felvett visszajátszás megtekintésével (kitapasztalhatjuk, miként, s milyen íveken veszi a "gép" a kanyarokat), Driving Schoolra kattintva pedig ötvözhetjük ezt a kettőt: az oktatónk egy szellemkocsit fog irányítani, nekünk pedig – lehetőség szerint – minél jobban tartanunk kell vele a tempót. Ha már elég felkészültek vagyunk, tetszőleges pályán, tetszőleges időjárás mellett a Single Race-szel állhatunk neki versenyezni. Ehhez a különálló futamhoz hasonló a Grand Prix mód, melynél csupán az a különbség, hogy az időmérő edzéseket, és a bemelegítő kört is lefuthatjuk. Egy teljes idénybe a Championshipre kattintva foghatunk, ezen belül két lehetőség van: vehetjük a pályákat sorban, normális módon, úgy, ahogy igazából következnek; avagy összeválogathatjuk őket tetszés szerint a Customized móddal. Végül az utolsó "régi ismerős" a Time Attack, amivel kizárólag az idő ellen, egy szabadon választott pályán versenyezhetünk. Ennek szintén két verziója van: vagy simán csak egyre jobb köreredményekre törekedünk, vagy bekapcsolhatjuk egy korábban elért eredményünk szellemkocsiját, és azt próbálhatjuk megelőzni.

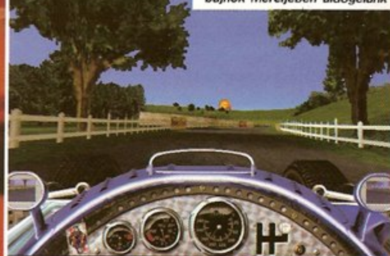


A rajt utáni izgalmas pillanatok...


... általában arról híresek, hogy pár versenyző pár dolgot lehagy a gépéről

A két új mód közül a Career kétségtelenül az érdekesebb: ennél – mint egy igazi pilótának – a karrierünk egyengetésén kell fáradoznunk. Nem mi választjuk meg a csapatunkat, hanem az egyik leggyengébb autóval kezdünk, magyarul a ranglétra legaljáról startolunk. A lényeg: csak akkor kapunk új autót, azaz új szerződést egy másik csapathoz, ha jól szereplünk az idényben. Mondanom sem kell, hogy egy világbajnoki cím elérése nem két-perces feladat.

A másik újdonság, a Scenario mód, melynél egy előre megadott céllal (például bizonyos pontszámot kell a versenyen elérnünk), előre meghatározott futamon, előre kiválasztott kocsival kell indulnunk – összegezve tehát egy előre megadott helyzetben kell az elvárásoknak megfelelnünk. Tíz ilyen helyzet közül választhatunk, de állítólag még majd újakat is le lehet tölteni a Ubi Soft websi-te-járól.



A műszerfal talán már sejteti, hogy most nem Hakkinen világbajnok Mercijében üldögélünk



machernél
ACO
D PRIX
ulation

Az új üzemmódokon kívül van még egy igen kellemes meglepetés: mielőtt még egyáltalán betöltődne a főmenü, rákattinthatunk egy olyan versenyautóra is, amilyent ma már csak múzeumokban látni. A Grand Prix Legendshez hasonlóan visszautazhatunk a múltba, egészen pontosan 1950-be. Négy csapat közül választhatunk, s egy olyan pályán furikázhatunk, amit ma már nem is neveznénk versenypályának: egy kisebb településből indulva hegyen-völgyön át, közutakon róják a versenyzők a köröket.

AZ EGYÉB SZOLGÁLTATÁSOK

Visszatérve azonban a mostani Forma 1-hez: a játéknak már az előző része is tartalmazta a leglényegesebb szabályokat, de most még újakat is beiktattak. Most már például alkalmazva van a 107%-szabály is, miszerint csak az a versenyző indulhat egy nagydíjon, akinek az edzőköre nem haladta meg a pole pozícióból rajtoló autó időeredményének a 107%-át.

A garázs-menübe lépve szintén újdonságokat fedezhetünk fel. Bár most nem valódi motorok és egyéb alkatrészek lettek modellezve, az autó felkészítése – ha lehet – most még komolyabb, és még nagyobb szaktudást igényel. A váltó áttételeit, a kormányzást, a fékeket, a terelőszárnyakat, a gumik típusát módosítgathatjuk, s a felfüggesztés alkatrészein külön-külön is állítgathatunk. Ha már lefutottunk minimum egy kört, telemetrikus adatokat tanulmányozhatunk, vagyis megnézhetjük hogyan viselkedett az autó az adott pálya bizonyos szakaszain.

Na persze mindezekre nem feltétlenül van szükség, hiszen a játék ezúttal is két nehézségi szinten tud futni: egyrészt realisztikusan, másrészt easy módban. Easy módban nem kell semmivel sem törődnünk, a játék nagyban segít az autó úton tartásában is, illetve még a fékezéseknél is. A realisztikus módnál három fokozat van: az amatőr szint alig több, mint az easy mód, viszont az expertnél már teljesen reálisak a körülmények. Az options menüben ezeknek megfelelően válnak ki/bekapcsolhatóvá bizonyos tényezők, úgymint az igénybe vehető segítségek, a meghibásodások valószínűsége, a versenyre vonatkozó körülmények (köztük a sérülékenység), és az alkalmazandó szabályok.

A játék easy fokozatánál például még a boxba sem kell kiállni soha, hiszen a sérülések csak a komolyabb szinteken jelentkeznek. Ha azonban realisztikusan játszunk, könnyen defektessé válhat egy kerék, vagy leszakadhat egy szárny. A kiállásnak megvan a maga procedúrája: külön ki kell "szólnunk" a boxnak, mikor akarunk kivonulni (Enter), majd a szerelőkhöz beállva a Backspace-szel hívhatjuk be az üzemanyagfeltöltés és a kerékcsere menüjét. (Ezen belül lépkedni az Inserttel és a Delete-tel lehet.) A sérüléseket a szerelők automatikusan javítják, ehhez tehát nem kell semmilyen parancsot kiadnunk. (A játék teljes billentyűzetkiosztását egyébként bármikor lehívhatjuk az F1-gyel.)



Az észveszejtő sebesség és az erőteljes design most az ötvenes évek báját idézi

Ami a több játékos (multiplayer) módokat illeti, van osztott képernyős két játékos mód, amit ha két gép összekötésével kombinálunk, akár négyen is lehet játszani. Persze van hálózati játék is, amelynél már nyolc játékos kapcsolódhat össze, és állítólag a Ubi Soft már munkálkodik az Internetes lehetőségen is.



Herr Pech Vogel fotóriporter Pulitzer-díjas sportfotója. A díjat sajnos már csak az elhunyt családtagjai vehették át...

A MŰVÉSZLELKEK FIGYELMÉBE

Legvégül azok számára van egy jó hírem, akik semmiképpen nem akarnak lemondani arról, hogy az aktuális kedvencük, mint mondjuk Schumacher autóját irányítsák. Amikor a Driver/Team-nél bejelentkezünk, átírhatjuk ugyebár a versenyzőnk nevét, de ettől még nem lesz persze Ferrarink. Az igazi megoldás az, ha egy kicsit konyítunk a festés-mázoláshoz, mivel a texture editor programmal az összes textúra-borítást ki lehet cserélni. Az editor kezelése roppant egyszerű: az extract ikonnal kimásolhatjuk a kiválasztott autó borítását (Cars Textures), amit aztán bármilyen rajzolóprogramba betölthetünk. Később a kész a művet majd az insert ikonnal lehet behelyezni. Ugyanezt eljátszhatjuk mellesleg a pályákkal (Tracks), vagy akár az autó belső kiképzésével is (Cockpits). Mellékeltek továbbá még egy "sound editor" programot is, amivel pedig a hanghatásokat lehet kívánság szerint cserélgetni.

HOZTA A FORMÁJÁT

Mindent összevetve nekem tetszett a Monaco GP. Igaz, az F1 Racing Simulation már eleve egy jó játék volt, úgyhogy egy második rész esetében tulajdonképpen ez így is van rendjén. Új üzemmódok, szebb grafika, lerövidült töltési idő – ez elég is egy méltó folytatáshoz. Mondjuk túlzásokba sem szeretnék esni: lehet, hogy egyes szempontokból külön-külön vizsgálva nem a legélethűbb, vagy nem a legszebb F1-szimuláció ez a játék, de úgy érzem, hogy mindenképpen az egyik legjobban játszható anyag. Köszönhetően a nagyon eltérő nehézségi szinteknek az is el tud vele szórakozni, aki a játéktermi automatákat kedveli, és az is, aki a Papyrus féle, szuper-komoly szimulációkra indul be. Valahol pedig ez a titka annak, hogy egy játékból többszázezres példányszámot is el lehet majd adni.

V.Z.

Monaco GP Racing Simulation 2

FEJLESZTŐ: UbiSoft
KIADÓ: UbiSoft
WEBSITE: www.monacoracing.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P133, 24MB RAM
Ajánlott: P166, 32MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D, Glide
Multiplayer: 2/gép, 8/háló

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■■■
Játszhatóság	■■■■■■■■■■
Szavatosság	■■■■■■■■■□
Zenebona	■■■■■■■■□□

Summa summarum

Nagyon színvonalas F1-szimuláció, ráadásul egy átlagos konfigurációra tervezve

végítélet

92%



CSITT!

KNIGHTS AND MERCHANTS

A cheat csak azokon a pályákon működik, amelyen nem csak csata van, azaz van legalább egy raktárépület. Kattintsunk a raktárra, és a holmik menüjében válasszuk ki sorban az alábbiakat (az egyszerűség kedvéért nem a cikk neve, hanem a sor/oszlop szerepel.
1/3, 2/2, 2/4, 3/1, 3/5, 4/1, 4/5, 5/1, 5/2, 5/3, 5/4, 5/5.
Ha mindent jól csináltunk, akkor a hatodik sorban maradó két tárggyal tudjuk aktiválni a csalást: a számszeríjra kattintva az összes cikkből tízzel több lesz, a lóra kattintva pedig a következő pályára ugrunk.

CSITT!

SIN

A ~ billentyű megnyomása után megjelenő panelon az alábbi csalásokat használhatjuk:
HEALTH 999 - csutka energia
WUSS - az összes fegyver
SUPERFUZZ - isten mód
NOCOLLISION - noclip, át lehet menni a falakon
SPAWN fegyvernév - a kiválasztott fegyver (illetve tárgy) hirtelen az orrunk elé pottyan (a fegyvernév előtt space!), ami lehet: magnum, shotgun, assaultrifle (egybeírva!), rocketlauncher, sniperrifle, heligun, reactiveshields, rockets, coin

GRIM FANDANGO

Szóval miután az intro után felfedeztük, hogy már online vagyunk (illetve ha ez elváló igekötő, akkor on vagyunk line), nézzük meg, hogy ugyan mit is rejt a csőposta. Copal főnök leiratát, amelyben kitörő lelkesedéssel közli a beosztottaival, hogy egy csodaszép tömeges mérgezés történt az Élők Földjén, így tehát minden ügynök azonnal pattanjon az autójába, és száguldjon a helyszínre, mert a hullahegyek között elsőrangú kuncsaftok várnak rájuk. A számítógépbe bekukkantva az utolsó kuncsaftunk aktájából kiderül, hogy még a sétapálcával is túl nagy kedvezményt adtunk utolsó kuncsaftunknak... Jobb lesz tehát, ha átballagunk a másik sarokban levő asztalhoz, és a könyvekbe fojtjuk bánatunkat. Ez nem segít (Manny már többször olvasta mindet), tehát inkább szólítsuk magunkhoz a pakli kártyát, amelyből Manny félre is teszi a pikk ászt. Ez nem jelenti feltétlenül azt, hogy Motörhead-rajongó, mindössze arra gondol, hogy jól jöhet, ha esetleg pikkelni akar valakire... A folyosón levő szomszéd iroda ajtaja zárva van, így tehát sétáljunk le a végére, ahol Copal főnök bájos (?) titkárnője, Eve trónol íróasztala mögött. Igen hossza s és elmés csevely bontakozik ki, amelyből sokminden kiderül: például rajtunk kívül minden ügynök a gaspacho-mérgezés helyszínén van, különösen Domino, aki épp elhappolja előlünk a legjobb ügyfeleket. A többiek pedig nem azért nem mutatkoznak, mert már megint szombaton jöttünk dolgozni, hanem azért, mert ma van az Élők Napja (ez valami inverz Halottak Napja): ilyenkor minden halott visszalátogat az Élők Földjére, hogy meghitt családi környezetben töltse az ünnepet. Hogy Eve miért nem látogat haza, azt sűrű homály fedi... Az üzeneteink után tudakozódva fontos információt kapunk: a főnök munkaparancsán kívül az az üzenetünk van, hogy Eve Don Copal titkárnője és nem a miénk – szóval nem vesz át semmilyen üzenetünket! Próbálkozhatunk még udvarlással ("A szívem mélyén Te az én titkárnőm vagy"), nyomkodhatjuk az Eve asztalának túlfelén levő tűzőgépet (ez tudvalevőleg levezeti az agresszív ösztönöket), de mivel már így is erős késésben vagyunk, sokkal jobban tesszük, ha inkább megkeressük a sofőrünket, azaz magunkat vezetjük le a bal oldali liften a garázsba.

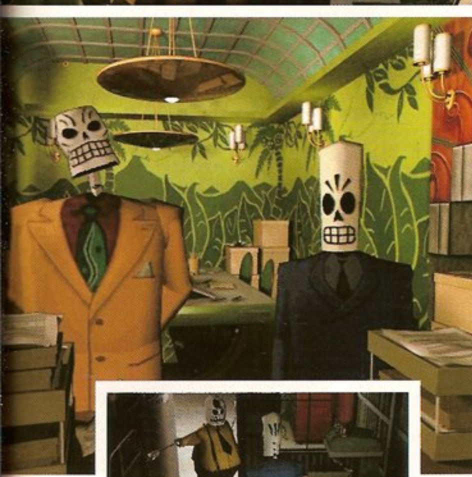
Itt még éppen látjuk kirobogni a mérgezésre igyekvő utolsó kollégát. Mivel az Élők Földjére csak autón lehet kijutni, és a – nyilván parkolási problémákat megoldandó – takarosan felaggatott járművekkel nem tudunk zöld ágra vergődni, sétáljunk a garázs hátsó részébe. A szekrény zárját megzörgetve hamarosan előhámozza magát a bódéból Glottis, aki a bemutatkozás ceremóniája után örömmel újságolja, hogy üzenetünk van Dominotól: derék pályatársunk hazaküldte sofőrünket, mondván, hogy úgysem lesz ma szükségünk a szolgálataira. A kis aranyos... Mivel sofőr nélkül nem tudunk dolgozni, gondoskodnunk kell a helyettesítéséről. A kézenfekvő megoldás természetesen Glottis, aki természetesen erősen húzódozik ajánlatunktól: ez a szabályok szörnyű megsértése lenne, meg egyébként sem engedik vezetni, mondván, hogy túl nagy. Ha erőteljesen győzködjük róla, hogy nem ő a nagy, hanem az autók kicsik, akkor szégyenlősen rááll az ajánlatra: kicsit átalakítja majd az autót, viszont ezt csak akkor teheti meg, ha aláíratunk neki egy munkalapot a főnökkel. Eve-nél be is jelentkezhetünk Copalhoz, de az interkomból harsogó ismerős hang gyorsan lehűti lelkesedésünket: "Nem megmondtam, hogy senki se zavarjon!?" Jobb híján menjünk le a másik liften az épület halljába. Az előtérben mindössze egy zárt ajtót találunk, tehát ballagjunk ki az utcára, amelynek végében színes karneváli forgatag vonja magára figyelő szemeinket. Riói táncosnők (illetve csontvázaik) helyett mindössze egy bohócra akadunk, aki azonkívül, hogy nem hajlandó átengedni bennünket a sátrán, különféle alakú lufik fújásával múlatja idejét. Ezek ugyan pár számmal kisebbek, mint a parádé utcája felett lengedező, irgalmatlan méretű sárga ló, de mégiscsak lufik – és valamirevaló ügynök egy lépést sem tesz Halálföldjén egy nagyobb készlet lufi nélkül. Így tehát fújassunk vele mindenekelőtt egy macskát, majd miután zsebrevágtuk, szóljunk neki, hogy a gyermekünk szeretne még egy lufiállatot. Most kérjünk tőle egy döglött kukacot. Meg még egyet. Még van egy pár nála raktáron, de egyelőre ennyi elég lesz kicsapongásnak. A parádéra bejutni ugyan a szomszéd sátron keresztül sem tudunk, viszont magunkhoz szólíthatunk egy méretes franciakenyeret.

Ballagjunk be a sikátorba, amelynek a végén egy kötél vezet a Halálszolgálat irodaházának szédítő magasságaiba. A másik vége Don Copal ablakpárkányán végződik, és mivel a főnök igen óvatlanul nyitva hagyta az ablakot, be is huppanhatunk a szobájába. Egy csomó dolog hever szanaszét, de a legérdekesebb a főnök számítógépe, ami a titkárnő csengetésére különféle frázisokat játszik az interkomba. Állítsuk be az ötödiket ("Írja alá maga..."), nézzünk még szét a párkányon (az utolsó ablak Dominoé, de be van zárva, mert derék vetélytársunk nyilván fél a galamboktól), aztán másszunk vissza a sikátorba. Ha most jelentkezünk Eve-nél, akkor az interkomból már az új üzenet harsog, és szívünk hölgye alá is firkantja a munkalapot. Következik egy banális film noir-jelenet: a hölgy cigarettára gyújtana, de nem gyullad meg az öngyújtója. A gáláns főhős azonnal előrántja Zippoját, és megmelengeti a spanglija végét – mi ez, ha nem egy kezdődő szerelem? Hát nem az, viszont jön egy fergeteges videó: hősünk teljes harci díszben, élesre fent kaszával lép ki a garázsban a felvonóból, az addig vadul hegesztő Glottis nagy nehezen bepréseli magát az autóba (pontosabban maga alá préseli valahogy az autót), és megkezdődik az arcokban és stílusban egyaránt a Carmageddont idéző utazás az Élők Földjére. Kis üröm az örömben, hogy útközben látjuk a már visszatérőben lévő dominót, utasának fehér fityulája pedig azt jelzi, hogy megint egy elsőrendű kuncsaftot fogott magának: egy apácát. A rohadt mázlista! Az Élők Földjén elég érdekes arcokkal találkozunk (szó szerint), a gaspacho-mérgezést elterjesztő kocsmában pedig senki nem óhajtja észrevenni a fekete csuklyás alakot. Mi viszont észrevesszük a földön rángatózó szőnyeget. Profi nem dolgozik szabad kézzel – nyissuk ki a kaszát, és egy suhintással nyissuk ki a csomagot. Egy Bruno nevű töpörödött figura kecmereg elő belőle. Maszkja alapján úgy tűnik ő lesz a kuncsaft, és ő lát is bennünket – meg is jegyzi, hogy milyen szép a fürdőköntösünk. Na megállj, te kis füles tejtartó alkalmatosság – adok én neked olyan utazást, hogy holtodig megemlegeted! (Illetve még annál is jobbat, lévén a neves dátum ma.) A garázsba visszatérve Manny lemondóan megengedi a lelkes Glottisnak, hogy további apró átalakításokat végezzen a járgányon, és enyhe mélabúval elmélkedik tovább, hogy miért pont neki jutnak a legrosszabb ügyfelek. Ennek még sétapálca se jár: rögtön visszük is a hall első fertályában levő műhelybe, ahol az osztályon aluli ügyfelek kapnak egy koporsót, amit két komponensből álló trutymóval bélel ki az az ügynök, aki elfuserált ügyfelet szerzett. A kissé kényelmetlenül fekvő Bruno közben igencsak nehezményezi az eljárást, és még az sem vidítja jobb kedvre, amikor Manny meg akarja ajándékozni egy "Ma van a halálod első napja" feliratú bögrével. Így tehát a felelősséget a vadállat főnökünkre hárítjuk, aki természetesen azonnal beront az ajtón, és szokásos társalgási hangján közli, hogy ő tényleg egy vadállat, mert annak is kell lennie, ha ilyen beosztottai vannak. Nekünk viszont Bruno volt az utolsó húzásunk – még egy ilyen húzás, és mehetünk a levesbe. Durr! (Az ajtót szinkronizáltam.) Közben Bruno megint mocorogni kezd, szóval Manny gyorsan visszanyomja a szmötyibe és Bruno rövidesen a szó szoros értelmében is az elfekvőbe kerül.

A folyosóra visszatérve Manny azon morfondírozik, hogy el képne csípni az egyik fülest, amit Domino kap, amikor hirtelen Glottis egy igen dühös kollégájával találjuk szemben magunkat. Szintén bazi nagy, szintén démon, de ő nem autókat szerel, hanem csőpostát. Végérvényesen felháborítja, hogy a hozzánk hasonló emeleti ficsúrok viccesnek találják, hogy üres sörösüvegeket küldözgetnek ezen a hihetetlenül érzékeny telekommunikációs berendezésen. Mielőtt még tettlegességre kerülne sor, Manny gyorsan szabadkozik, és démon duzzogva el is kullog. A csőposta központi elosztója a hall végében nyíló ajtó mögött van (a piros Dominóé). Egyelőre nem tudunk hozzáférni az elosztóhoz, mert vasrács mögött van, de majd mindjárt teszünk róla. Sétáljunk vissza Bruno végső nyughelyére, töltsük fel a leeresztett lufikat (azaz a döglött kukacokat) a szmötyi két komponensével és liftezzünk fel az emeletre.







Eve asztalánál megállhatunk megint csevegni egy kicsit mondjuk Domino legújabb fogásáról, a furcsa nyikorgó zajról, amit a trutyival megtöltött lufik keltenek ("Új cipőt vettem..."), vagy esetleg levezetni az idegességet a lyukasztó csapkodásával. A változatosság kedvéért most úgy is csapkodhatjuk, hogy előtte előhúzzuk a zsebünkből a pikk ászt. Ezt ugyan Eve nem tudja mire vélni, de Manny megnyugtatja: csak lapokat cinkel. (Háhá! ÉRTED?! Cinkelt Lapok!) Domino irodája most nyitva van, és szeretett konkurenciánk épp lazító edzést folytat egy bokszlabdával (néha a bokszlabda is visszaüthet, mert fogvédőt is visel). Hozzá mindenképpen érdemes betérni, mert hosszas és igen elmés társalgást folytathatunk vele a világ dolgairól kezdve onnan, hogy mi is egy apácát hoztunk a mérgezésről ("A Bruno igencsak szokatlan név egy apácának...") egészen odáig, hogy Domino nagyon csodálkozna saját magán, ha hajlandó lenne társulni velünk. Miután nem engedi semmilyen holmiját piszkálni, kortyintsunk egyet a whiskyjéből, majd ballagjunk át a saját irodánkba, és küldjük le a csőpostán a két feltöltött lufit. A csomagoló két komponense megteszi hatását: mihelyt kölcsönhatásba lépnek, az egész rendszer eldugul.

Liftezzünk le a hallba, és miután megcsodáltuk a dicsőségtáblát, a Kilences fotóját (amelyre egyszer talán mi is felpattanhatunk), és köszöntöttük a sarokban álldogáló azték halálistent, ballagjunk be az elosztóhoz, ahol az előbbi démon már vadul dolgozik a műszaki hiba elhárításán. A beszélgetésből kiderül, hogy ő tulajdonképpen nem is csőposta-démon: liftdémonnak idézték meg, de egy apró meghibásodás miatt kirúgták az állásából, és azért kénytelen jelenlegi munkakörében ténykedni. Azonkívül a csőposta elosztója szigorú biztonsági zóna, és rajta kívül senki nem léphet be ide. A beszélgetés végeztével úgy tűnik, hogy még nem egészen stabil a berendezés: egy kicsapó szikra lángra lobbantja rózsaszín ismerősünket, és a derék Manny azonnal a falon függő poroltóért rohan. Mire azonban akcióba léphetne, a démon eloltja magát, és hálát ad megidézőjének, hogy nem helyeztük rajta használatba a magnéziummal töltött készüléket, Manny pedig szomorúan a zakójába süllyeszti a poroltót. Mielőtt elmennénk, "jelképes cselekedetként csukjunk be egy kinyitott zárat" (piszkáljuk meg az ajtó zárját). Miután elhagytuk a helyiséget, a démon is végez a munkával, és szokása szerint hanyagul bevágja maga mögött az ajtót, majd eltűnik a szerelőaknában. A kiakasztott zárnyelv miatt viszont az ajtó most nem csukódik be, és mi besettenkedhetünk az elosztóba. Sajnos a Domino irodájába vezető cső zárva van, viszont ha a pikk ászt becsúsztatjuk a résbe, elcsíphetjük a következő küldeményét. Márpedig ez igencsak nagy fogás, ami Dominot egy új, osztályon felüli kuncsafthoz szólítja: az ügyfél egy Mercedes Colomar nevű hölgy, aki egész életét jótékonykodással töltötte, legutoljára éppen meséket olvasott a gyerekeknek. HÁ! Megvan az első "prémium üzletünk": Copal nem rúg ki az állásunkból, nem fogunk itt ragadni El Marrowban, és egyszer végre mi is eljutunk végső nyughelyünkre – trallala, az élet szép!

Már csak meg kell előznünk Dominot. Ez pedig nem lesz nehéz, mert mihelyt szokásos munkakosztümünkben kilépünk a garázs liftjéből, elképesztő látvány tárul a szemünk elé: Glottisra ugyebár legutóbb ráhagytuk, hogy kedves szerint újabb "apróbb" átalakításokat végezzen szolgálati gépjárművünk menetsebességének fokozása érdekében – de ez esetben talán kicsit túllőtt a célon. Az új jármű már távolról sem emlékeztet a disztingvált és méltóságteljes autóra, ami egykoron volt, viszont bármelyik motorosbanda vezetője az életét is odaadná érte (másokéról már nem is szólva). Persze vannak előnyei is: egyrészt Glottis elfér rajta, másrészt a sebessége is "tűrhető". Domino elképedve bámul ki furgonja ablakán, amint ezerrel elfüstölünk mellette.

Miénk tehát a holtaiban is ellenállhatatlanul bájos Mercedes, akit barátai csak Mechenek szólítanak. Az irodában Manny csillogó szemekkel várja, hogy a számítógép kiadja az ártatlan hölgynek nyilvánvalóan járó jegyet a Kilencesre, de valami gubanc támad: nemhogy a vonatjegy nincs meg, de semmi egyéb sem. Itt valami bűzlik. Manny ki is kérdezi a most már gyanússá váló hölgyet, aki váltig állítja magáról, hogy ő Mercedes Colomar. Soha életében nem ölt meg senkit (még egyet-kettőt sem). Soha életében nem emelt el semmit egy üzletből sem, leszámítva egy esetet (Ez az!), amikor az a szegény kis árva állat magától követte. (Mégse ez az.) Soha életében nem csalta meg a férjét, mert – mint látható – nincs is az ujján gyűrű. (Igaz ujja sincs, de ez most mellékes.) Soha életében nem fizetett adót (Megvan, ez a bűne!), mert egész életét jótékonykodással töltötte, és soha nem keresett annyi pénzt, hogy az adóköteles lett volna... (A francba!) Itt valami nagyon nagy gáz van, aminek mielőbb a végére kell járnunk.

A végére járás azonban csak a folyosó végéig tart, mert mihelyt megpróbálunk elosonni főnökünk irodája előtt, Copal kiront és cseppet sem hízelgő hangnemben az irodájába invitál bennünket. Már itt van a kárörvendő Domino is, és gúnyos mosollyal figyeli, amint megkapjuk életünk (illetve: holtunk) legnagyobb letolását: nem elég, hogy meghamisíttatunk egy munkalapot, amire Glottis tönkretett egy cégautót; nem elég az sem, hogy nem a számunkra kijelölt sofőrrel megyünk dolgozni, hanem egy olyannal, aki le van tiltva a vezetésről – mindezek tetejébe elhappolunk egy olyan ügyfelet is, akinek a "gondozásával" Domino volt személyesen megbízva! (Az fel sem merül benne, hogy milyen bunkóság, hogy mindig Domino kapja a jó kuncsaftokat.) A baj egyébként szokás szerint csőstül jön: amikor Copal az interkomon kiszól Eve-nek, hogy küldje be Miss Colomart, a titkárnő ijedten közli, hogy a hölgy bánatában kiszökött az épületből, mert nem bírta elviselni, hogy ilyen kellemetlen helyzetbe hozott bennünket. Copalt majdnem megüti a guta: Mechenek már nála van a jegye a Kilencesre, és most nekünk köszönhetően nemhogy nem kaphatja meg a tisztességes életéért járó örökkévaló jutalmát, de teljesen egyedül bolyong odakint, ahol ezernyi veszély fenyegeti. Ezt az ügyet sürgősen helyre kell hozni, de hogy további baklövéseinket megelőzze, addig is talonba tesz bennünket: bezár a garázsban Glottis műhelyébe.

Mivel a gumiragasztó gép nyomkodása egy idő után unalmassá válik, kopogtassunk ki az ajtón: " Hahó, van ott kint valaki?" Van bizony. Egy árny körvonalai jelennek meg az ablakon túl.

Manny: Ki az ott kint?

Az ott kint: Te vagyok. Vagy legalábbis te voltam még egy pár éve.

Manny: Jó, de én most én vagyok, szóval ne szórakozzunk.

A poénos "Az ott kint" nem hajlandó kiengedni bennünket mindaddig, amíg Manny meg nem győzi róla, hogy abszolút NEM hűséges a Halálszolgálathoz, és minden vágya, hogy feltárja azokat a sötét ügyeket, amelyek a háttérben folynak. Ekkor feltárul az ajtó, és megjelenik Salvador Limones, az ELSZ (Elveszett Lelkek Szövetsége), azaz a föld alatti ellenállási mozgalom vezetője. Üdvözöl a "klubjukban", és elvezett bennünket a szervezet főhadiszállására. A főhadiszállást a Szolgálat épülete melletti sikátor csatornafedele alatt levő liften közelítjük meg, szóval ez tényleg egy "föld alatti mozgalom". A mozgalom lassan kezd tömeges méreteket ölteni, ugyanis a vezetőn kívül már egy hölgytagot is számlál. Nini, Eve! Hivatali órákban titkárnő, munkaidő után forradalmár. Korrekt a baba. Limones kifejti, hogy a mozgalom célja a Halálszolgálat korrupciós üzelmeinek leleplezése, ugyanis azt gyanítják, hogy a szolgálatnál eltüntetik a becsületes lelkeknek járó jegyeket, és súlyos summákért elpasszolják olyanoknak, akiknek a négyéves gyalogtúra is csak frissen aszfaltozott úttesten járna. Manny szabadkozik, hogy ő most nem ér rá ellenállni, mert sürgősen teljesítenie kell az el-

CSITT!

AGE OF EMPIRES: RISE OF ROME

A kiegészítőben is használhatók az alapjáték csalásai, amelyek közül egykoron átvettünk már egy párat, de "Ismétlés a utudás anyja"-alapon most újrázzuk őket, mert az már elég rég volt. A kódokat simán, az Enterrel lekérhető chatablakban adhatjuk meg, a szóközök fontosak. Először a hasznosabbak:

NO FOG - kikapcsolja a fog-of-wart, azaz elveszi a sötétséget az ismeretlen területről
REVEAL MAP - megmutatja az ismeretlen területen lévő egységeket és épületeket
PEPPERONI PIZZA - 1000 egységnyi kaja
COINAGE - 1000 egységnyi arany
WOODSTOCK - 1000 egységnyi fa
QUARRY - 1000 egységnyi kő
STEROIDS - azonnal kész épület
HOME RUN - a scenario megnyerése

Most jöhet pár kreténség:

DIEDIEDIE - mindenki meghal
PHOTON MAN - Nuke Trooper nevű egység, ami lézerágyúval lövöldöz
E=MC2 TROOPER - hasonló az előzőhöz, aki átlövi az egész pályát egy 300-as sebzésű ágyúval
BIGDADDY - a Knight Rider rakétákkal durrogtat
BIG BERTHA - a katapultok sokkal negyobb területre és messzebbre hatnak
ICBM - Katapult Brutal de Luxe, 100 pozíciónyira is ellőnek
GAIA - ezentúl az állatokat fogjuk irányítani
JACK BE NIMBLE - a katapultok parasztokkal és tehenekkel tüzelnek

A Rise of Rome specifikus csalásai:

KING ARTHUR – az összes madarat 999-es sárkánnyá válktoztatja
GRANTLINKSPENCE – az összes állat King lesz, és sokkal gyorsabban mozog
POW BIG MAMMA – új egységként egy kisgyerek, aki háromkerekű biciklin vadul oázva géppuskával lövöldöz
CONVERT THIS! - egy Saint Francis nevű pap, amely villámmal támad ellenfeleire
STORMBILLY - Zug 209 robot, hasonló a Nuke Trooperhez

CINKELT LAPOK

CSITT!

RAILROAD TYCOON II

A csalásokat a Tab billentyű megnyomása után a chat-ablakba tudjuk begépelni:
- BIGFOOT - a scenariot aranyéremmel megnyerjük
- BIGFOOTSILVER - a scenariot ezüstéremmel megnyerjük
- BIGFOOT BRONZE - a scenariot bronzéremmel megnyerjük
- BOBO - elvesztjük a partit
- KING OF THE HILL - +100 ezer dollár az egyéni vagyonhoz
- SLUSH FUND - +1 millió dollár a társaság vagyonához
- POWERBALL - +100 millió dollár a társaság vagyonához
- SPEED RACER - a duplájára növeli az összes vonat végsebességét
- AMD103 - AMD103 mozdonyra cseréli az összes vonatot
- SHOW ME THE TRAINS - minden mozdony választható
- VIAGRA - egy csomó új gyár, és minden város lakossága három-négyszeresére nő



CSITT!

CAESAR III

A kiváló ókori Sim City-klónhoz már jónéhány trainer letölthető az Internet különféle zegzugaiból, amelyek könyebbé teszik a reményteli cézár-jelöltek dolgát – a net-hozzáféréssel nem rendelkezők pedig az alábbi kis csalást használhatják:
Kattintsunk jobb gombbal egy működő (vízzel teli) kútra. (Wellre – szökőkút (Fountain) nem jó!) Miután megjelent a kút információs panelje, az Alt+C megnyomásával 1000 dénárral növelhetjük a kincstárunkat, Alt+V-vel pedig a program azonnal előléptetést, ajánl, azaz már mehetünk is a következő pályára.

adási kvótáját, hogy kijuthasson a városból, de Salvador ehhez csak annyi kommentárt fűz, hogy Calavera "ügynök" csakis az ő segítségével léphet le innen – de egyébként sok sikert kíván egyéni kezdeményezéseinkhez. Eve a sarokban épp egy rádiót próbál életre téríteni, hogy a mozgalom további elképesztő méretű bővülése esetén a plusz fővel terepen is bírják tartani a kapcsolatot. Copal főnök nyilván most nem hiányolja, mert Dominoval bezárkózott az irodájába. Egyébként most van üzenetünk Evenél: "Csatlakozz vagy halj meg!" (Még egyszer.) További csevegés után arra is fény derül, hogy mi a jóistent akarnak tőlünk: sikerült megnyúlniuk egy számítógépet a Szolgálattól (ott áll a sarokban), és ha üzembe tudják helyezni, akkor talán sikerül betörniük a hálózatukba, és ellopni néhány bizonyítékot a korrupcióra. A terminálokat azonban biztonsági kód védi: a passwordökön ugyebár a közismert szervízkódokkal bárki átjuthat, az ujjakkal még véletlenül sem rendelkező ügynökök miatt szintén használhatatlan az ujjlenyomat módszer – így tehát a biztonsági rendszer a fogsor nyomán azonosítja a belépésre jogosultakat. Eve tehát szívesen segít kijutni a városból, leszámítva a fogainkat. Mivel ez egyelőre szerves (pontosabban: szervetlen) részét képezi Manny struktúrájának, és a játék célja nem "otthagyni a fogunkat El Marrowban", ezt a dolgot egyéb módszerrel kell majd alkalmasint orvosolnunk. Limones néptribunnal hosszas okfejtésbe bocsátkozhatunk a Szolgálatnál elsikkasztott jegyekről (aminek szegény kicsi Meche is áldozatul esett), valamint a mozgalom kommunikációs nehézségeiről, amelyek egyedüli megoldását csakis a székház tetején fészkelő galambok jelenthetik. Manny ugyan felveti a léggömbös üzenettovábbítás lehetőségét (ismer ugyanis egy kiváló lufiárust a környéken), de Salvador szerint biztonságosabb a galamb. Annyit pedig előző életéből még ő is tud, hogy a postagalamb a fészkére száll vissza, tehát főnyeremény lenne a tojásaikat megszerezni.

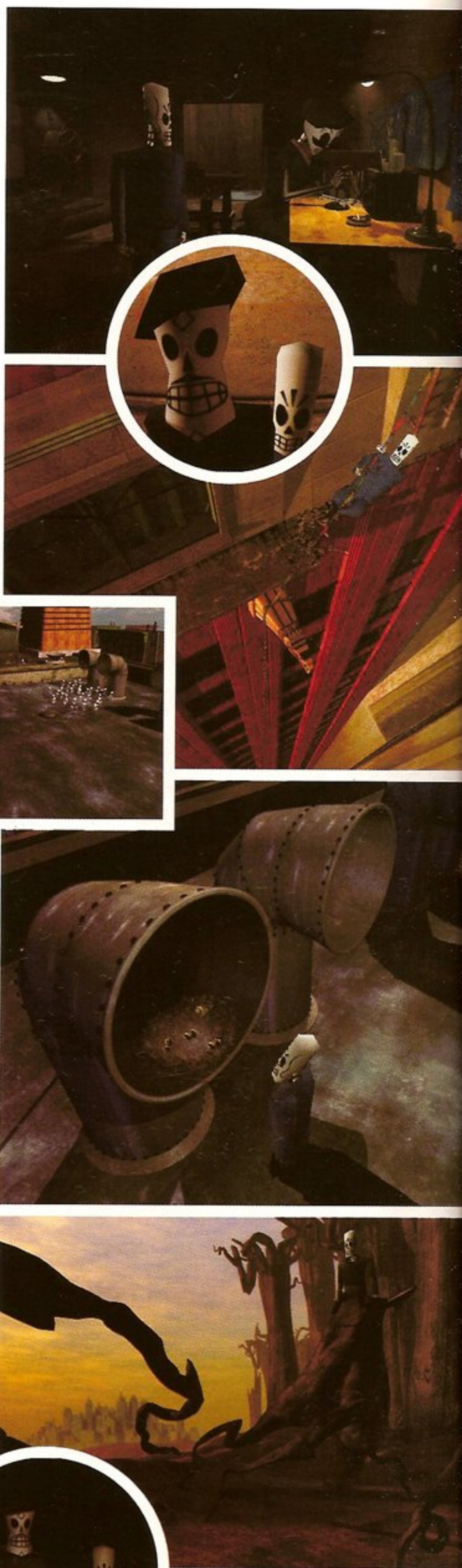
Miután visszaliftetztünk a sikátorba, másszunk fel megint a kötélen. A tetőre való feljutáshoz kézenfekvő módszernek látszik, ha a kötél másik végét felhúzva átdobjuk a tűzlétrára – ehhez azonban még némi nehezék is szükségeltetik majd, így tehát a másik irányban keressük a megoldást. A párkány túlsó végében Domino ugyanis nyitva hagyta az irodája ablakát. Az iroda egykor a miénk volt (illetve Domino szerint lesz is, lévén örökre itt maradunk), tehát érezzük magunkat otthonosan benne. Kotorjunk bele például az asztalfiókba, ahonnan egy csillogó zöld korall kerül elő. Nyilván valami ajándék lehet, mint azt a vését is mutatja: "Gratulálok az új munkádhoz! – Hector" Nocsak. Szintén az otthonos feelinget erősíti, ha kortyolunk egyet a whiskyből (erre ugyan nincs szükség, de ha ingyen van, akkor miért ne?), illetve lazítunk egy kicsit a bokszlabdával. A harmadik pofonnal sikeresen le is verjük a polcról Domino fogvédőjét.

A párkányon sétáljunk vissza a kötélhez, amelyen kiváló nehezékként szolgál majd a korall-darab. A kötelet átdobva átmászhatunk a tűzlétrához, onnan pedig a tetőre, ahol a galambok fészkelnek. A galamb ugyan tudvalévően félénk jószág, viszont döglötten is szirti sasként védelmezi fészkét – akárcsak ezek, így tehát valahogy el kell csalogatnunk őket. Kiváló megoldás például, ha belemorzsoljuk a franciakenyeret a szellőzőkürtőbe. A galambok köszönik szépen az ebédet, és visszatelepednek a fészkükhöz. Így tehát egy új vendéget is kell hívnunk a lakomára: morzsolás előtt tegyük bele a kürtőbe a macskát formázó lufit (de egyébként jó bármelyik, amelyik fel van fújva), ami a csipkedésre kidurran, és a galambok ijedten felrebbennek. Mielőtt visszatérnének, gyorsan szaladjunk oda fészkükhöz, és szólítsuk magunkhoz két tojásukat. Miután visszamásztunk a sikátorba, ballagjunk vissza a garázsba, ahol a sufniban a gumiragasztó masinával kiönthetjük Domino fogvédőjét. Ezt a képünkbe nyomva némi fura utóíz árán kiváló másolatot készíthetünk a fogsorunkról. (Ehhez először persze el kell fordulni a masinától, különben Manny nem magán használja a fogvédőt.) A sikátorban "csöngessünk be" a falon levő szobornál a főhadiszállásra, és jelentsük, hogy Calavera ügynök két vendég kíséretében visszatért. Salvador roppant boldog a tojásoktól: kommunikációs problémák letudva, a kitenyésztett csontgalambok pedig Halálföldje minden részébe elrepítik majd a Szabadság üzenetét. Viva la Revolución! – de mi nem megyünk sehova, mert a fogsorunkra még mindig szükség van. (Hja, a szabadságnak ára van! – mondja Limones. Kérdés, hogy az Övékét miért nekünk kell megfizetni, de ez egy olyan dolog, amire még se élő, se holt forradalmár nem tudott idáig válaszolni...) Kénytelenek leszünk tehát a fogvédőt is előhúzni, amivel Limones nem tud mit kezdeni, Eve viszont annál inkább. Szolgálatainkért cserébe beöltözhetünk a mozgalom terepszínű egyenruhájába, és mellesleg a vezér a titkos alagúton kikísér bennünket a városból. Séta közben elmés csevegés zajlik arról, hogy Manny szerelmes-e Mechebe vagy tényleg csak a megérdemelt túlvilági jutalmához akarja hozzásegíteni.

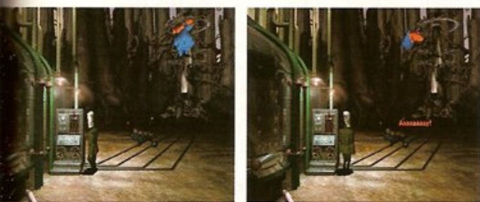
A titkos alagút kijárata a Dermesztő Erdőbe vezet. Itt a facsoport nevéhez hűen dermesztő látvány fogad bennünket: a V2.0 verziószámú hullaszállítónk társaságában ordítva zokogó Glottis. Kirúgták az állásából szegénykémet. Márpedig egy démont csak az a feladat tesz boldoggá, amelyre megidézték. Olyan ez, mintha kitépték volna a szívemet! – mondja a marhája, és tényleg kitépi a szívét, majd elhajítja. Bamba barátunk ugyan nem hal bele, de azért eléggé megviseli az öncsonkítás: hanyatt esik, és rettentően hortyogni kezd. Mivel nélküle nem jutunk tovább, egy "szívességet" teszünk neki: megkeressük a hiányzó alkatrészét, amelyet az erdőben lakó néhány pók apóka magával hurcolt. Túl sokáig nem tart a nagy nyomozás: a Glottis mögötti benyílóban lengedezik egy bazi nagy pókhálóba jó erősen belefonva. A háló mellett találunk egy halom csontot, amelyből egyet magunkhoz veszünk (már csak azért is, mert pótalkatrész bármikor jól jöhet), és rögtön bele is hajítjuk a hálóba. Semmi nem történik. Legalábbis addig, amíg a kaszával meg nem húzzuk a csontot, mert így a háló hatalmas csúzli módjára visszalövi Glottis szívét egykori tulajdonosához. Miután démon barátunkat megjavítottuk vele, és Glottis viszatért az élők (illetve a holtak) sorába, már fel is pattanhatunk a járgányra és...

.. egy kis intermezzo következik, amelyik Copal ex-főnökünk irodáját mutatja, ahol az igen morózus hangulatban lévő Hector Lemans, a helyi maffiafőnök interjúvolja Dominot és Copalt a Mercedes-ügyről. Vajon hogyan lehetséges az, hogy Domino kapja a legjobb hullákat, ő használhatja a leggyorsabb autót, és mégis Calavera ügynök ért először a halotthoz, aki ráadásul szőrén-szálán (illetve ami egy csontvázon nőhet) el is tűnt?! A gengszter haragjának szenvedő alanya Copal lesz, midőn Lemans egy méretes stukkerrel mellbe lövi. (A "megöli" kifejezés itt nem egészen lenne pontos, ugyanis a Copal melléből kikandikáló nyilacskák virágzó mezővé változtatják egykori főnökünket.) Domino pedig megígéri, hogy személyesen veszi kezébe az ügyet.

Amikor visszakapjuk az irányítást, Glottis egy Y-kanyarral épp kifarol a parkolóhelyről. Bár elsőrangú sofőrdémon, de rutinból sohasem volt különösebben nagy: most is nekimegy a Rubacava irányát jelző póznának. (Ez eddig stabilan állt, mostantól ki lehet húzni). A választható irányok ugyan szép számban szerepelnek, de a pillanatnyilag megfelelő elég egyesélyes lesz: lefelé El Marrow van, ami ugye eleve kizárva; balra egy tisztásra vezet az ösvény, ami zsákutca; jobbra felfelé a sziklák miatt kicsit túl hepehupás az út, és Glottis jelzi, hogy mivel nem terepjárónak épí-



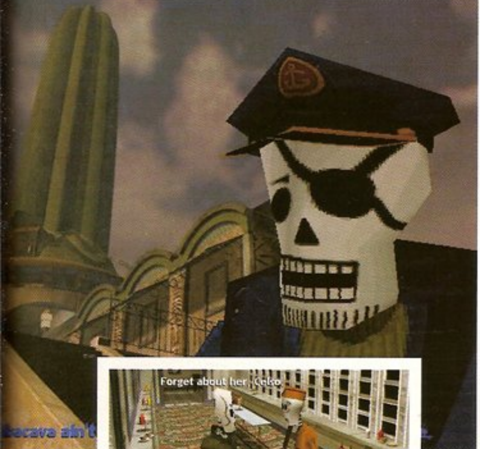












tette a Csontvagont, erre most nem tudunk menni – marad tehát a jobbra. Itt egy igen sajátos, roppant módon csörömpölő eszközt találunk, ami Glottis felvilágosítása szerint az El Marrow felhőkarcolóihoz szükséges cementet készíti a fákból. (A technikai részletektől megkímélem az olvasót.) Ha sikerülne a pumpáit magunkhoz szólítani, Glottis kiváló lökésgátlókat építhetne belőlük a Bone Wagonhoz. Ehhez persze előbb le kell állítani. Szóljunk Glottisnak, aki rövid elmélkedés után kitalálja, hogy saját testsúlyát használja fel a szétszereléshez. Mint kiderül, ez nem elég, viszont segítségül hívhatjuk a centrifugális erőt, azaz indítsuk el megint a gépet. Glottisnak ugyan abszolút nem tetszik, hogy ringlispilt csináltunk belőle, de most már jó úton vagyunk. A sikerhez mindössze már csak arra van szükség, hogy a talicska segítségével a herkentyű két oldalán csapkodó karok mozgását szinkronba hozzuk. Ha a talicskát rátoljuk a kompresszor négy vezetékének valamelyikére, akkor az egyik kar leáll. A talicskát úgy kell tologatni, hogy az egy oldalon levő karok egyszerre csapjanak. Egy kis ütemérzék kérdése az egész. Siker esetén Glottis a szükséges alkatrésszel a kezében lehullik a gépről, és rövid időn belül "terepesíti" járművünket.

A Rubacava irányát jelző tábla egészen sajátosan működik: miután Glottis kidöntötte, ki lehet húzni, és egy másik helyen újra leszúrni. Az érdekes pedig az benne, hogy mindig más irányba mutat. Vajon merre? A feladat: mindig vigyük a jelzett irányba, és újabb tippért szúrjuk le megint. Idővel átkeveredünk az elágazástól a bal felső részen levő tisztásra (a közepétől kicsit lejjebb), ahol egyszercsak a föld felé fog mutatni. Itt egy hatalmas csapóajtó tárul fel. A lépcsőn át egy barlangba jutunk, amelynek a végében levő hatalmas állványról egy roppant tanulságos versike kíséretében lerázhatunk egy rozsdás kulcsot.

Glottishoz visszatérve az off-road járművel már nekivághatunk a sziklás ösvénynek. Az út nem tart túl sokáig: egy düledező deszkakerítés állja utunkat, rajta ormótlan lakattal. Érdekes módon egy ajtó is van a kerítésen, ami viszont minden további nélkül nyílik – ámbár az ijedt Glottis már előre figyelmeztet minket, a mögötte levő veszélyre. Tüzes hóddémonok várják az erre járókat, akikből csodaszép gátakat építenek. Manny ugyan megnyugtatja Gepetto-Glottist, hogy nem fából van, de azonnal kiderül, hogy barátunk nem hiába óvott: itt a folyóból kihalászott csontokból épül a hódvár. A rettenetes tüzes hódok mindig elzavarnak a hídról, így tehát kézenfekvő megoldásnak kínálkozik a poroltó készülék. Az is lesz, de nem a hídon, mert ott a hódok mindig elzavarják Mannyt, mire lefújná őket. Vegyünk magunkhoz a hídból három csontot, majd sétáljunk el balra, ahol a szikla pereme alatt biztonságban vagyunk a tűzhódoktól. Ha belehajítunk egy csontot, a vízbe akkor a szikla tetején nemsokára megjelenik az egyik tűzhód, és gyorsan utánaugrik az értékes építőanyagnak. Addigra viszont Mannyvel üzembe helyezzük a villámgyorsan előhúzott poroltót, és a magnéziumos töltőanyag szépen múlt időbe teszi a piromán vadállatot. Három hód után szabaddá válik az út a hidat képező hódváron át Rubacava felé, ahova természetesen nem gyalog, és különösen nem Glottis nélkül fogunk menni. Menjünk tehát vissza a kerítés elé, és a kulccsal nyissuk ki a lakatot.

A lassan már megszokottá váló száguldás után Glottis szerényen leparkol egy magasságba vesző gránittömb mellett, és jelzi, hogy ő majd itt várakozik ránk. A lépcsőn felsétálva egy teraszon találjuk magunkat, amelynek végében hívogató ködfelhő gomolyog, a túlvégen pedig valami ajtófféleség, ami ugyancsak hívogató, viszont nem gomolyog. Maradjunk az utóbbi hívogatásnál, és az ajtón keresztül Rubacava külvárosának első számú éttermében egy régi, kedves (illetve régi, de nem kedves) ismerősre bukkanunk: Celso Flores, az introban látható ügyfél, akit azzal a csodálatos iránytűvel felszerelt sétapálcával ajándékoztunk meg! Milyen szép messze eljutott már! Most éppen rendkívül hasznos foglalatosságba van elmerülve: a padlóról próbálja eltávolítani a fertőzési gócokat egy fóka segítségével. A kedves ismerőssel szóba elegyedve megtudjuk, hogy Rubacava kikötőjén halad át minden egyes gyalogkakukk a végső nyughely felé utazásban. Sajnos Mercedest nem látta, de véletlenül ő is hozzánk hasonló cipőben jár: még El Marrowban hallotta, hogy nem sokkal az ő megboldogulta után hőn szeretett felesége is jobblétre szenderült, és – egész véletlenül – ő is gyalogtúrát kapott a Szolgálattól. Így tehát úgy döntött, hogy munkát vállal Rubacavában és itt bevárja hitvesét. Biztos benne, hogy a felesége is pont így tett volna.

– Hatalmas szerelem lehetett – mondja elhomályosuló szemgödörrel Manny.

– Óh, hogyne! Azonkívül nála maradt az összes pénzem is!

Kénytelenek leszünk tehát mi is várakozni Mechere. Celso ugyan nem tud képzettségünknek megfelelő munkahelyet javasolni (csak egy felmosórongy van, és azt ő működteti), szóval vállaljuk inkább, hogy segítünk megkeresni a feleségét. Kapunk róla egy fényképet. Kocogjunk vissza a teraszra, és nézzük meg, hogy mit rejt a ködfelhő. Aaaaaaaaaa...

Ploccs! Megtaláltuk a kikötőt és a tengert. Az utóbbit a terasz szintjénél párszáz méterrel lejjebb. Fenséges szárnyalásunkat egykedvűen szemléli a mólón álldogáló révkalauz, és valamit mormog az orra alatt a hülye turistákról, akik mindig arra bámészkodnak, amerre nem kellene – mindenesetre kihalássza a tengerből a bőrig (sőt, annál még jobban) ázott Mannyt, és komótosan visszaballag vele a teraszra. Lepillantva hirtelen észreveszi az alant parkoló Glottist: ha "új hajó érkezik a kikötőbe", azt neki közelebbről is meg kell vizsgálnia. Megszáradásunk ünnepi alkalmának elmúltával sétáljunk le mi is hozzájuk, ahol elmélyült szakmai beszélgetés folyik a különböző járművekről és alkatrészeikről, amit kénytelenek leszünk félbeszakítani. A rév mindent tudó kapitánya nem tud semmiféle Mercedes Colomarról – hacsak nem az a kis tetovált vállú (vállcsontú) vihogó baba volt, aki a múlt héten szállt hajóra egy nagydarab pasival. Nem, ez nem Meche lesz... Viszont ha előhúzzuk a fotóját, azonnal ráismer a néhai Mrs. Floresre. Manny nem akar hinni a fülének: hiszen odafent várja egykori férje! A kapitány bizonyságul a kezébe nyomja a hajójegyek eladási naplóját, ahol feketén-fehéren ott áll, hogy a nő két teljes árú jegyet vett, és azonnal fizetett is. Menjünk fel Celsoval és miután tovább faggattuk a hálás állás- és szálláslehetőségekről, a könyvet odaadva tudassuk vele a rossz hírt. Celsot majd megüti a guta, hogy az a nyavalyás boszorkány lelépett a lóvéval, és hirtelen neki is mehetnékje támad. Búcsúzóul a kezünkbe nyomja a felmosórongyot, hogy a továbbiakban működtessük sok sikerrel, felhívja a figyelmet a fóka hajólyébe épített iránytű roppant hasznosságára, és elrohan. Mannynek az utolsó megjegyzéstől enyhe déja vu-érzése támad, de aztán nekilát a padlómosásnak, és csak mossa, csak mossa, csak mossa...

Ezzel vége is az első résznek, úgy a játékban, mint a végigjátszásában. Szusszanjatok egyet – a következő számban folytatjuk az utazást a kilencedik alvilág felé. Ha valaki addig odatálálna, az pedig nyugodjék békében!



CSITT!
M.A.X 2

Az Interplay remek játéka egyaránt megörvendeztette a hagyományos (körökre osztott) stratégiák és a Red Alert-klónok rajongóit is. Különösen ha az alábbi kódokkal megkímélhették magukat néhány újabb ősz hajszáltól:

[MAXSPY] - műholdas felderítés be/kikapcsolása, a nem látható ellenséges egységeket is észleljük
[MAXSTORAGE] - maximumra feltölti az összes egységünket és épületünket
[MAXSUPER] - az éppen kijelölt egység azonnal a saját maximális fejlettségi szintjére ugrik, nagyon durva járgány lesz belőle
[MAXSURVEY] - az összes nyersanyag- és aranylelőhely kijelzése (be/ki)

Trainer híján a campaign összes küldetéséhez hozzájuthat, aki egy editorral a max2.ini file-ban a megfelelő sorokat az alábbiakra módosítja:

```
current campaign 1
mission=1
current_campaign_
mission=49
last campaign played=49
```

CSITT!
NHL 99

Az EA Sports legújabb bulijában szokás szerint egy rakásnyi cheatet találhatunk. Hasznosakat és kreténeket egyaránt (szintén szokás szerint). A kódokat csak simán, mérkőzés közben kell begépelnünk:

HOMEGOAL - egy gól előny a hazai csapatnak
AWAYGOAL - egy gól előny a vendégcsapatnak
INJURY - egy játékos lesérül
PENALTY - büntető
MANTIS - HC Gulliver. "Kicsit" megnő a játékosok keze és lába
NHLKIDS: Bébihoki. Az összes játékos összemegy törpe méretűre

Csevegő

Kellemes karácsonyi ünnepeket kívánok mindenkinek, mert szeretem a banális bevezetőket. (Kellemes egzotikumként még egy Télapót is szerettem volna a címlapra, de aztán úgy döntöttem, hogy ez a mostani tán mégiscsak kellemesebb perspektívát nyújt.) Ezeket a dolgokat ugyan eddig a tartalomnál terpeszkedő Aktuálisban osztottam meg veletek, de most ott elöl épp nem tartottam bevezető szeánszot, szóval maradt a háztáji a hátsó fertályban. (Ez egész jól hangzik. Lehet, hogy át is keresztelem erre a Csevegőt. Már nem háztájira, hanem Hátsó Fertályra.) Félreértés ne essék: az Aktuális nem azért maradt el, mert elfelejtettem. Nálunk minden egyes oldal precíz mérnöki tervezés végeredménye! Most például két hétig terveztem, hogy mennyire nem fogok Aktuálist írni. Öööö... Na jó, evezzünk más vizekre, mert ez elég örvényes.

Levelezzünk például egy kicsit:

FIFA 99 RULEZ!

Hello CoVboy!
Csak annyit szeretnék kérdezni, hogy lehet az, hogy a novemberi számban egy szót sem olvashattam a FIFA 99-ről, holott legjobb tudomásom szerint a hivatalos megjelenése november 25. Gondolom, ha tudtatok volna, írtatok volna valamit, de ezek szerint még hozzátok sem jutott el semmilyen verzió (hogy miért, azt elárulhatnád). Eddig úgy tűnik, hogy az EA SPORT-os fiúk megint nagyot alkottak, csak hát ugye ők meg nem tudhatták, hogy Újpestünk milyen remekül helyt áll a BL selejtezőkön (ahogy az MTK is csillogott) és naivan betették a programba (legalábbis az előzetes infok alapján). Várom mielőbbi válaszodat!
Ignácz Péter

Érdekes találós kérdés, hogy miért nem volt a FIFA-ról semmi a novemberi számban, holott a játék november 25-én jelent meg. Talán az lehetett a prózai ok, hogy a novemberi számunk valamikor a hónap közepén jelent meg, következésképp nyilván októberben csinálhattuk. Chloe anyó, az Electronic Arts PR-se ugyan rendesen ki szokott tömni bennünket béta-verziókkal, és természetesen volt a FIFA-ból is már szeptemberben, de az még olyan állapotban volt, hogy talán nem lett volna üdvös, ha arról írunk tesztet – a gyakorlatból már többször kiderült, hogy talán jobb, ha nem félkész művekről írunk kritikát. Egyébként a most olvasható ismertető is egy bétáról készült, viszont az már 99.9%-os volt, szóval majdnem végleges. Egy megjegyzés még a nullszériákról: ismertetőkben rendszerint meg szoktuk említeni, ha nem végleges verziót tesztelünk, és ilyen megfontolásból került bele az értékelő részbe a "megjelenés" is. Néha a kiadók különféle üzleti megfontolásokból már kész programokat is visszatartanak. Ha viszont jön hozzánk egy majdnem-kész tesztpéldány, akkor nyilván mielőbb, lehetőleg már a következő számunkban igyekszünk írni róla. Így ugyan néha egy kicsit "túl koraira" sikerül a teszt (a legjobb példa erre idén a Deadlock II volt) – de a megjelenésre így legalább mindenki tudja, hogy mit várhat.

FIFA-ra visszatérve: szegény EA Sportsos gyerekek azért igazán nem hibáztathatók, hogy nem látnak a jövőbe és nem tudják megjósolni, hogy kiváló csapataink milyen remekül megállják a helyüket a kupaküzdelmekben. Bár azért tegyük hozzá azt is, hogy mondjuk megnézhették volna az elmúlt pár évtized statisztikáit... Meg azt is, hogy nincs rossz csapat és kutyaütő játékosok, csak rossz kapitány: te nem is tudtad, hogy az UTE nyerte a Bajnokok Ligáját? Nézd csak meg a Barcelona:UTE meccsre kiküldött helyszíni tudósítónk képriportját a 29. oldalon!

SETTLERS III-UTÓZÖNGE

Valahol a mostani számunk 25. oldalának tájékán járhattam, Laokoonként küzdve a leadási határidők köröm tekeredő kígyóival, amikor kicsiny kuckóm viszonylagos nyugalmát feldúlta a Szektorfelszabadítási Mozgalom helyi kiküldötte (most épp így nevezem Martint) és vigyorogva érdeklődött, hogy kész van-e már a Settlers III, mert most kaptam egy e-mailt Kozma Dávidtól, benne egy képpel, amin EZREN ölik egymást. (Olé! Ezt a mondatomat ajánlom nyelvtani elemzésre érettségi tételként.) Sajnos addigra már a nyomdában mosolygott az az oldal, de azért a képet iktatom, mert igen bájos:



Két aktualitása is van annak, hogy itt a Csevegőben is foglalkozunk még Settlers III-mal:

1. Tartozom egy helyreigazítással: a cikkben problémáztam egy kicsit azzal, hogy kifagyogat. Az esethez némi utótanulmányokat végeztem, és kiderült, hogy otthon azért adta meg magát állandóan, mert csak egy pár mega hely volt a vinyómon, és nem volt helye a játéknak swappelgetni. Szóval a cikkben tett ezirányú megjegyzéseimet ezúton visszaszívnám, mert ott már nem tudtam javítani. (Egyébként igazán szólhattak volna – ha már a dobozon nem, akkor az installban –, hogy a játék nem szereti, ha kevés a hely vinyón.)

2. A másik aktualitás szintén a játék egyik "hibája", miszerint: az olvasztár vas helyet malacokat termel (vagyis elég nehéz lesz fegyvert és katonát gyártani), és majd egy Blue Byte-tól letölthető patch hivatott ezt a hibát kiküszöbölni. (Ezt olvastam már ide küldött e-mailekben is, és egyéb, az Interneten található zűrös helyeken.) Érdekes. Nálam például sosem csinált ilyet az olvasztár: úgy öntötte a vasrudakat, hogy még! Szóval ez ügyben is végeztem némi oknyomozást, és arra a tudományos megállapításra jutottam, hogy ez nem egészen biztosan programhiba, inkább a CD korongján levő képecske és feliratok "okozzák" a gondot. Azon a CD-n, amelyen azt a Settlers III-logot és emberkéket látod, mint a 14-15. oldalunkon, az olvasztár úgy löki a vasat, mint a kisangyal. Azokon a CD-ken levő Settlers III-kal kezd el gond támadni, amelyeken olyan feliratokat látsz, hogy Maxell, TDK, vagy Phillips... Nem kizárt, hogy ezt a "hibát" egy Internetről letölthető patch kijavíthatja – de hogy azt nem a Blue Byte-tól lehet majd letölteni, az szinte biztos!

CYBERMAIL

Tökre bírom az e-maileket. Nincs velük az a hercehurca, mint a hagyományos postai érintkezéssel, és a legtöbbször el is tudom olvasni őket, ami néhány analóg levélnél nem mindig megy zökkenőmentesen. Másik nagy előnyük, hogy a szerzőik igyekszenek maximális tömörséggel előadni a mondókájukat, mert ŐK PONTOSAN UGYANOLYAN LUSTÁK, MINT ÉN! Éppen ezért úgy döntöttem, hogy most egy-az-egyben közzéteszek egy pár ilyen kis gyöngyszemet:

Hi tehenész!
Üdv.Veszprémből!
itt ülünk a számtek órán.
Épp nincs tanár, ugyhogy
éppen szexxxet nézünk.
Nagyon jó az újság.
A kedvencem.
Mást nem is veszek.
nem kell cd.
CoVboy, emlékszem ám a commodore világra!
***** jó volt!
valahogy jelezd a cseviben hogy irtam különben
nem hiszik el!!!
P L Í Z !!!!!!
csak egy szóval.
hi :Derrick és Gémesi

Tessék. Akár stílustanulmánynak is felfogható: egyszerű, a tömörség igényével megfogalmazott, lényegre törő mondatok, amelyek mögül azért átsejlik a mérhetetlen szabadságvágy! (Ha másé nem, hát a nyelvtani kötöttségek rabigájából való szabadulásé.) Csak egy szóval sajnos nem tudok válaszolni, mert elég szószátyárul fogalmazok, legyen elég mondjuk ennyi:

Ezennel tudatom ország-világgal, hogy köldött egy e-mailt a Derrick meg a Gémesi!

(Boldog Karácsonyt!)

Náluk tömörebben már csak az alábbi zseni fogalmazott:

Hi Covboy!
Az újság király!
Quaker

Korrekt. Kösz. BÚÉK.

Persze vannak bővebben fogalmazó kuncsaftok is, mint a mellékelt ábra is mutatja:

Hi(gh) CoVboy!!!
(YOUR HIGHNESS – így a pontos!)
Hirtelen nem is tudom, mit akarok, de közben eszembe jutott, hogy mit akarok. (Hurrá. Jobb későn, mint soha.) Szóval azt írtad, hogy valami meglepivel készülsz az olvasóknak karácsonyra. Ezt kár volt, mert már írtál a dizájnváltásról... (A francba. Igazad van. Pedig megint egy csomót írtam a bevezetőben róla – most húzhatom ki az egészet!)
Apropó, karácsony!!!
Melyik játékot várod karácsonyra?
Toplista: (amit még mindig nem indítottál el...)
1 Tiberian Sun
2 Tomb Raider 3
3 Dungeon Keeper 2
4 Carmageddon 2
5 Gangsters
6 FIFA 99
7 NBA 99
8 Quake 3
9 NHL 99
10 Windows NT 5.0
:-)
(A kérdésre nem válaszolok. Lapozz a nyolcadik oldalra, ott kifejtettem a dolgot.)
Még valami: "...ígérem, hogy majd a nyári duplázós 576-ban bepótlom." Ezt a márciusi Csevegő-kimaradásról írtad. Ami mellesleg nem történt meg... Követelem azonnali bepótlását!!! (Természetesen be fogom pótolni, ha egyszer már megígértem. Azt viszont nem mondtam, hogy MELYIK évben megjelenő nyári duplában, mert már öreg róka vagyok. Majd valamelyikben.) Ja, a szeptemberi cseviben meg benne volt a levelem egy része, DE A NEVEMET NEM ÍRTAD ODA!!! Kérjél bocsánatot!!! Ha nem, bemegyek a szerkesztőségbe, és kiöntöm az összes sörödet!!! (Jó. Bocsánat van? Kérek egy kilóval. Látod milyen rendes gyerek vagyok? Így nem kell elkövetned a szörnyű inzultust, amivel fenyegettél, és amire jogos felháborodásomban olyan dolgokat tettem volna, hogy oldalakon keresztül kellett volna a bocsánatokat kérni.)
Mára ennyi!!! Csaá!!!

Szervusz. Fényes páncélom a következetesség, tehát megint nem írom ide a neved, hogy jövőre is legyen miről beszélgetnünk.

Egy másik kiváló e-mail többek között néhány új szempontot vetett fel az újság méretét illetően:

Szeva CoVboy!
Az én nevem is CovBoy!(De én már azelott kitaláltam, mielőtt Te az 576-hoz kerültél.)
(Ebben is ketten vagyunk, de úgy látom, hogy csak akkor leszünk összekeverve, ha az ufók beragasztják a Shiftet. Nem baj, hogy ki tudjanak válogatni bennünket, én akkor majd úgy írom, hogy COVBOY™. Vagy tudod mit: írd te így. Miért én írnék mindig egy karakterrel többet...)
Na de most térjünk át a lényegesebb dolgokra!
1: Mintha októberben azt írtad volna ,hogy lesz top-lista. Én speciel nem igazán látom.
(Én láttam egyet itt egy pár sorral feljebb. Egy 576 top-listát nem lehet csak úgy "gyere-cipó-hamm-bekaplak"-módszerrel összecsapni – az IGEN komoly tervezést igénylő feladat... Amíg az folyik, addig érd be az előbbivel.)
2: Szerintem nem kell CD. Ha egy játék jó, az nem (csak) abból derül ki, hogy egy demoval játszik valaki fél percet. Inkább elolvassa róla a cikket.
3: Azzal egyetértek Mr.Okostojással (lásd:november Csevi), hogy a lapok nagyobbak 1cm-rel mint az A4-es. Ez elég baj, mert mondjuk föcin kész vagyok minden feladattal, de nem tudok olvasni, mert a föcikönyv pont A4-es, és az 576 kilóg a tetején. És ha a tanár észreveszi..."Majd egy hét múlva visszakapod"



(Ennyi idő alatt olvassa ki.)

Aha, erre tényleg nem gondoltam. Ígérem, hogy a következő minisztertanácson egyeztetem a felelős miniszterrel a jövő évi középiskolai kiadványok várható méretét, és ennek megfelelően más méretű 576-ot adunk ki föci-, magyar és testnevelés órákon történő olvasásra. (Az utóbbi verziónál még nem tudom, hogy bordásfalra vagy medicinlabdára optimalizáljam a dolgot, de majd erre is kidolgozok egy akciótervet.)

4:Miért szidjátok annyit a Martint és a Vári Zolit?

(A kutya nem szidja Martint és Vári Zolit. Legfeljebb ugratják őket. Meg azért, mert jól esik.)
Na ezzel zárom is soraimat. Bodnár Csaba.

Hopp, most látom, hogy menet közben mindenre válaszoltam, szóval ugorjunk!

Pár matematika-szakos levelezőnknek például komoly problémái akadnak a billentyűzetkiosztásokkal:

Dir 24x24 Kilobajt! Kedves marhapasztor! Lecci varazsolj nekem ekezeteket. Tok koszi.
No, szoval. Nagyon yo az 576! 94/9 ota olvasom rendszeresen, es nem tul szereny velemenyem szerint egyre csak javul a szinvonal. Csak igy tovabb! De! Most mar kezd unalmas lenni ez az arculat. Let's change it! Jo lenne, ha a valtoztatasrol (amennyiben lesz), csinalnatok kerdoivet.

Kedves barátom! Minden kívánságod ilyen gyorsan teljesüljön, mert már most változtattunk néhány apróságon. Kérdőívet most nem csinálok, mert ha nem tetszik így, akkor akár csak eddig, most is ugyanúgy meg lehet írni, hogy hogyan tetszene. (Felhívnám a t. jövőbeni kritikusok figyelmét, hogy csak azokat a pályaműveket tudom figyelembe venni, amelyek nem kizárólag az "ez sz" kitételt tartalmazzák, hanem kifejtik a HOGYAN kérdését is.) Ékezetek ügyében pedig szerintem keresd fel egy e-maillel Sunlicht varázslót, aki egy zöld dobozban lakik. Én most csak ennyit tudok adni (' ' ' ' ' """), mert még nekem is kell egy csomó az oldal végéig.**

A virtuális levélláda végére még hagytam két kritikus levélkét. Az első pozitív, gondoltam egyszer van karácsony, meglepem magam.

Mi a pálya fiatalok?
Én köszönöm, hogy jelezted (jelezték), hogy levelem nem a másvilágba ment át, hanem a földi paradicsomba (hozzátok!) Már nem emlékszem mit írtam, de most azt írom: az újság megint király, akinek meg nem tetszik, az is vegye meg, hogy Ti gazdagok legyetek! **(IGENIGENIGEN! Ez egy fontos szempont!)** Más újságot nem veszek, mert szerintem Ti vagytok a legjobbak. Nálatok észre lehet venni az életet. Nem kamuztok (csak néha) **(Annyi meg kell is...)**, szívesen **(nem szívesen!)** beteszitek a gúnyoló leveleket is, és néha X%-ot adtok játékokra. Jókat piáltok (CoVboy), csajoztok (Martin)... Röviden: hiába az áremelés, hiába a sztrájk, hiába jönnek a szerbek szétbombázni, én akkor is rátok szavazok. Tényleg: Ti miért nem pályáztok a miniszterelnöki székbe? **(Nem is rossz ötlet! Focizni én is szeretek és nagy a szám is – szóval tulajdonképpen minden fontos tulajdonsággal rendelkezek, hogy miniszterelnök lehessek. Na, majd 2002-ben...)** Egyéb ötleteket is adhatok, de nektek is van, sört és csajokat is hozhatok a szerkesztőségbe... Találkozunk decemberben, persze papíron! Addig is, jó írást, és játszást:Mocyz András

Nagyszerű, hozd a sört és a csajokat. Bár úgy látom, hogy a szerepeinket szépen elosztottad Martin komával, neki nem is muszáj szólnunk, mert nagyon elfoglalt. Megyek multitaskban is, szóval megbírkózok egyszerre két feladattal is. (Vagy legalábbis megpróbálok.)

Vizsgáljuk meg magunkat a másik oldalról is. Egy emil a múltkori pistike védelmében:

Szerintem a Pistikének igaza volt. Lehet, hogy az a x újság lapja sokkal vékonyabb, de ha olyan vastag lenne, mint a tiétek, akkor szinte egy könyvet kapnánk készhez. Ha neketek viszont olyan lenne a lapvastagságotok mint az x újságé akkor nem lenne mit összefűzni. Bocs,de most már csak akkor fogom megvenni a lapotokat, ha lesz benne poszter bár emiatt nem kell aggódnom meg ha lesz benne normális játékról szó.
Bocs de a reklámokkal kapcsolatban szerintem nincs igazad mert lehet, hogy vannak benne teljes oldalas reklámok, de a 576-ban meg nincs is szó pl.: a Microsoftról. Ugyanis én Microsoft imádó vagyok, de te és szerintem sokan mások ellenzik. Egyelőre ennyi. Csók. szgyorgy@neus.hu

Kedves Levélíró! Először gondoltam, hogy nyitok egy szép sárga boxot értékes leveleknek, hogy Lipótmező néven elkülönítsem a többiektől, de a szeretet közelgő ünnepe okán elálltam ettől az enyhén szarkasztikus megmozdulástól. Az alábbi futó gondolatokat azért közölném becses személyével:

1. Abszolút nem ellenzem, hogy bárki bármit is imádjon, mert az mindenkinek magánügye, legyen szó a Ferencvárosról, a Spice Girlsről, vagy akár a Microsoftról.

2. Lehet, hogy pistikének igaza volt szerinted, de ő nem az oldalszámról beszélt, te igen szerencsétlen, hanem a papír minőségéről! Márpedig ha valaki nekem azt akarja bemesélni, hogy 4 több mint 6, nyilván kételyeim támadnak épelméjűségét illetően.

3. Megint csak egyéni megítélés kérdése, hogy mit nevezünk "normális játéknak". Az újságban azzal tudunk foglalkozni, ami éppen megjelent. A poszteres fenyegetés tök jó. A jövőben is ugyanúgy NEM lesz poszter az 576-ban, mint eddig. (Sajnos a többi újság ebben is überel bennünket...)

4. Az meg nem igaz, hogy az újságban nem foglalkozunk a Microsofttal (lapozz mondjuk a 24. oldalra). Más kérdés, hogy csak akkor, ha az a témánkba vág. A tíz év alatt már elég sokszor és elég egyértelműen deklaráltuk, hogy az 576 kizárólag a játékokkal óhajt foglalkozni. Egyébként sem árultunk zsákbamacskát: rá is van írva a címlapra szép nagy betűkkel, hogy ha valaki esetleg a strukturált programozás iránt érdeklődik, láthassa, hogy nem ez a lap lesz számára az ideális választás.

E havi utolsó levelünktől igencsak meglepődtem: ez elsősorban a méretének szólt, másrészt meg annak, hogy – többek megfogalmazása szerint – az egyik konkurencia csapatából érkezett. (Igaz azt nem mondta, hogy szeretné nyomtatásban is viszontlátni, de világéletemben bunkó voltam...)

Üdv marha! :)
A tehenész-kultusz régi híve vagyok, valamikor még a CoV idejében kezdtem, habár most, hogy felidéztem a régi emlékeket, volt ott még valami kis Spectrum Világ is előtte, szóval igen. Ez velős mondat volt és legalább nem volt semmi értelme, de a közleményeket is tobzódtak benne, nem? :)
Szóval először is a tárgya a levélnek az az 576KByte újság, meg a novemberi csevegő lenne (vagy májusi? :))...
Először is bemutatkoznék, hogy tudjad, kivel levelezel éppen. A nevem Chilly, jelenleg a PC-X Magazin Onli(n)e részét készítem, hírszerkesztői mivoltomban rontom a virtuális levegőt. Érdeklődési köröm nem csak a játékokban merül ki, hanem minden érdekel a számítástechnikával kapcsolatban (pl: Dreamcast is, a Windows CE miatt :)), így az összes(!) számtech újságot megrendelem, ami kis hazánkban megjelenik. Így többek között a Jokert is olvastam, de én szerencsére az eredetit is láttam, archívumomban az is megtalálható. (hej, azok a régi szép idők... na mind1, folytassuk)
Igazából 2 téma lenne, amiről karakterekeket ejtenék. Az első az az újsággal kapcsolatos dolgok. Ott van a Csevegőben ez a Kabal gyerek, aki megemlíti a többi újságot példaként. Nos – mivel mondom, hogy az összeset ismerem és a legtöbb helyen vannak ismerőseim – van egy kis összehasonlítási alapom, amit azt hiszem Te is elmondhatsz magadról. Mindenben egyetértek Veled, és csak buzdítani tudlak arra, hogy ne gondold meg magad. Ez kissé furcsának tűnhet egy olyan embertől, aki az egyik ilyen CD-vel csillogó-villogó újságnak dolgozik. Pedig nem az, ugyanis tényleg remélem, hogy meg tudjátok őrizni a színvonalat és azt a tényt, hogy csak játékokkal foglalkoztok. Így még nagyon jó helyen lehettek a piacon, nem úgy mint más részein, ahol a túltelítettség miatt az újságok megpróbálnak viaskodni egymással.
Szerintem sincs CD-re semmi szükség, az érveket Te is jól megfogalmaztad, no comment... A reklámdologgal kapcsolatban viszont hozzátennem, hogy nem biztos, hogy olyan jó a viszonylagos reklámmentesség, mert szerintem egy kis oldalszámemeléssel (pl: 4oldalas Csevegő :)) lehetne fokozni a dolgon. Ennek ellenére ebben is igazad van, habár én már megszoktam a reklám/cikk/reklám/reklám/reklám/cikk felosztást...
figyelem! dicséret következik!
Szóval az összes újsag közül az 576 az egyetlen, ahol vegigolvasom a cikkeket (nomeg a PC-X, mert hogy is nézne ki, ha nem olvasnám ki :)), még ha nem is érdekel a téma, vagy a játék, ugyanis olyan magas szintűek a leírások. És ezt komolyan mondom! Máshol 10 perc alatt végigalapozom az újságot, de nem így az 576-tal. (persze az első mindig a főszerkesztői előszó után a Csevegő) **(Hehe. Akkor most jól kitoltam veled, hogy nem írtam előszót – nem tudod, hol kezdjél hozzá.)** Ha valaha is egyet kérhetek, az az, hogy ne változtassatok ezen jó szokásotokon. Bármi mással (CD, www, más rovatok) csak rontanátok ezen a színvonalon, vagy legalábbis javítani szerintem ilyen irányban nem lehetne.
Nos, végül még a WWW kapcsán mondanék pár szót. Szerintem ebbe sem érdemes belefogni, hiszen tényleg csak úgy lehet megoldani, mint náluk, hogy egy teljesen más gárda dolgozik az online részen (és még így is vannak fennakadások a gépezet működésében). Ez a piaci rész is túl van telítve, hiszen hazánkban nincs erre akkora igény, mint külföldön, hiszen ez nem lenne kifizetődő rövidebb távon az újságnak, mert hazánkban az online hirdetők még nem tolonganak a leglátogatottabb lapokra sem (lásd Gautier Tamás produkcióját, az EXTRA7 Bt.-t, ami éppen egy fél éve kezdett igazán felfutni és akkor jöttek az első igazi látogatók, de a külföldi site-okhoz képest potom pénzekért). Nnna, ezzel asszem letudtam ezt is...
A másik dolog pedig, hogy szerintem valamit tényleg vissza kéne hozni a CoV-os korszakból, de nem úgy értem, hogy régi cikkek újrafelhasználásával, mint azt a Jokerék teszik (szerintem eleve bukás...), hanem kicsit a hangulaton kéne emelni. Ugye régen ott voltak a jó öreg C64-es, 286-os, 386-os időszakban a Computer Karácsonyok, amik mostanában a béka s***e alatt vannak színvonalban... Esetleg lehetne egy ilyen rendezvényt összehozni közös erőfeszítésekkel, mondjuk a régiek besegítésével, hogy a jó kis bulizást újra felidézhessük (a kalózkodástól, lemezmásolástól esetlegesen eltekintve – bár az is sokat adott a hangulathoz :))... Talán egy ilyen rendezvény mondjuk a Matáv, meg ilyen nagy cégek támogatása nélkül sokkal jobb lenne, de mind1...
Szóval a lapban is kéne a jó kis cikkek mellett valami komolytalanságot bevinni. **(Piha! Hát azt meg hogy képzeled?! Ez egy roppant komoly szakmai lap! Olyan, mint a tietek...)** Például Müller grafikái a CoV-ban nagyban növelték ezt, de nincs valaki, aki legalább ilyen marha? **(Hogyne lenne! Egy CoVboy környékén rendszerint nagy számban tartózkodnak ilyen négylábúak. Van nekem például egy házi TJ-m. Igaz ő nem tud rajzolni. Bár ha jól belegondolok egyéb mást sem, szóval ilyen alapon akár rajzolhat is. Komolyra fordítva a szót: nem nagyon tudom, hogy hogyan lehetne beilleszteni a jelenlegi designba rajzolt képeket.)** Szerintem a PC-X-ben is jól jönnek ki azok az idióta rajzok a reklampoénokkal... Szóval valami ilyesmit lehetne csinálni, nem?
A megalevél után lelövöm magamat, még egyben fogadjunk: mondjuk egy sör... de gyömbérsör (kedvelem az egzotikumokat)-ben. Fogadjunk, valaki meg fogja kérdezni, hogy miért egyezik meg a novemberi 576KByte és PC-ZED címlapja... :)

Talált, süllyedt. (De egyébként úriember biztosra nem fogad...) Egyébként nem egyezik: az egyiken balra néz a sámán, a másikon jobbra... (Haha.) Meg más a logo is rajtuk. (Hahaha.) Egyébként meg te is nagyon jól tudod, hogy minden újság ugyanazt a presskitet kapja, és ilyen malőrök előfordulhatnak. Egyszerű a megoldás: Hancu koma felhívott a Zedtől, hogy ők a Trespasseres dinót szeretnék, a főnököd mondta, hogy nálatok Carma2 lesz – így ebben a hónapban nem lesz ugyanolyan borító. Részemről megtarthatjuk jó szokásnak.

Nnna, tényleg shutdownolok. Sört, Búzát, Egászséget és további jó lapírást.
Üdvözlettel: Chilly (alias polgári néven: Paczona Zoltán, az 576KByte előfizetője)
ui: bocs a leveltelen ekezetekert (vagy forditva?), de annyira megszoktam az IRC-elest, ahol mindenki Linux-ot hasznal (#kanizsa rules, habar BP-i vagyok :)), hogy elfelejtkeztem az ekezetekrol...

Látod milyen kis előrelátó vagyok, hogy nem adtam oda mindet az oldal közepén a kollégának! Így maradt még neked is néhány! A leveled egyébként köszi, gondolatébresztőként hasznosításra kerülhet. (Remélem nemcsak nálam.) A tíz évvel ezelőtti Compó Karcsik tényleg kicsit kevésbé voltak ilyen "vegyél-valamit-és-húzzá' haza"-hangulatúak, de hát istenem: mostanság ilyen kicsit üzletorientált világot élünk. Ha meg nincs Matáv, akkor ki fizeti a révészt?

Ajjaj! Mégsem vagyok annyira előrelátó: még volt egy levél, amire válaszolni akartam, de kifutottam a helyből. Sebaj, majd jövőre. Addig nézzétek meg, hogy kisült-e már a kalácsotok, meg behűlt-e már a pezsgő. Jövőre ugyanitt.

CoVboy



Számítástechnika és Multimédia

Üzlet címe: Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Rádiótelefon: 06-20-9-344-391
Http://www.oditech.hu/transam/
Üzlet nyitvatartás: H-P 9-17 óráig

Telefon / Fax: 364-05-79 és 251-79-16
FaxBank: 2-333-666 (1471#Tone üzemmódban)
Email: trans/am@usa.net
Szervíz nyitvatartás: H-P 10-15 óráig

Év végéig szombaton is nyitva 10-13 óráig!

14" LICOM SVGA 3 év garancia	26.400,-
17" Adlas SVGA digitális monitor	56.000,-
Creative 32x-es IDE CD drive	9.920,-
1.08 Gb Samsung winchester	15.200,-
2.1 Gb Segate winchester	23.200,-
5.1 Gb Quantum winchester	30.400,-
Pentium II Aristo EX alaplap	13.600,-
Pentium II Abit Bh6 BX / ATX	21.920,-
Pentium II ASUS L97-B LX ATX	21.920,-
Pentium II 266 Intel Celeron CPU	16.800,-
Pentium II 300 Intel Celeron CPU	18.960,-
Matrox G-200 AGP 8Mb SD RAM	18.800,-
Sound Blaster 128 PCI oem	9.920,-
Trans-Am Devil PII Celeron: Pentium II alaplap, PII 266 Celeron, 32 SD, 2.1 Gb S HDD, 1.44 FDD, Mini tor., S3 AGP 4Mb, 32x CD drive, SB 16, 14" SVGA, 105g klav.	115.200,-
Trans-Am használt 486: 486SX/25 -DX2/66, 8-16MB RAM, 210-340 HDD, FDD, Baby ház, PCI VGA, 15" digitális monitor	39.920,-48.000,-

Használt számítógép és alkatrész kiárusítása!

HASZNÁLT ALKATRÉSZEK ADÁS - VÉTELE!

Komplett gépek tetszőleges összeállításban, 386-tól Pentium II-ig, 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról! Teljeskörű szervízszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Áraink ÁFA nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.

Kedvező lízing feltételek!!! Kérje viszonteladói árjegyzékünket!!!

Az alábbi új helyeken is találkozhatsz az 576 KByte PC CD-ROM választékával:

HP Duna Szakáruház

MAX Trust Kft
IX. Boráros tér 7.
(Duna Ház)
Tel.: 215-2574

JÁTÉKBOX

Duna Plaza
Váci út 178.
Tel.: 465-1036



Libri®
DUNA PLAZA könyvesbolt

Duna Plaza
Váci út 178.
Tel.: 465-1017



Libri®
EUROPARK KÖNYVESBOLT

1191 Bp. Üllői út 201.
Tel./fax: 347-1534



READY COMPKER KFT.
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI SZAKÜZLET & SZERVIZ
Bp. V. ker. Vadász u. 36. (Vadász-Báthory sarok)
Tel: 331-0518, 311-66-96, Fax: 311-8671
Hétfőtől-Péntekig: 9.30-18.00 SZombaton: 9.00-13.00

SZÁMÍTÓGÉPEK

Igény szerint összeállítható konfigurációvak
1+2 év garancia
ajándékszoftverekkel
térítés ellenében házhozszállítással
helyszini üzembehelyezéssel

Alkatrészek teljes választéka

winchesterek, processzorok, alaplapok, monitorok:
Western Digital, Seagate UDMA, Quantum EX/EL AMD K-2, 3D, IP-2 266-400, Celeron, Celeron"A" P-2 Abit, Acorp, Aristo, Asus, Gigabyte EX/EBX Licom, Axion, Daewoo, Mag, Samsung
és egyebek, például egerek:
A4, Genius, Logitech, Microsoft

Kedvező árak viszonteladóknak:
06-30-9413-453

Gyűjteményem számára

vásárolnék, vagy az 576 KByte-ban kapható programokat adnék régi könyvekért, papírrégiségekért, 1920 előtti képes levelezőlapokért.

Cím: 1389 Budapest,
Postafiók 132.
Tel.: 3295-303 (9-14 óráig)

BALATI Computers

1146 Budapest, Thököly út 88.

!!!GÉPÁTÉPÍTÉS!!!
AMD 6K2-300 CPU + Epox VIA MVP3 100MHz
35.900,- Ft-tól

A HIRDETÉS bemutatója konfiguráció vásárlása esetén
5%
kedvezményt kap!

Használt, működő alkatrészeit beszámítjuk! Javítás, tanácsadás.
OTP részletfizetési lehetőség!
Viszonteladókat is kiszolgálunk!
Tel./Fax: 341-5343, 06-20 9264-507
Faxbank: 2333666/1607#
E-mail:balati@ahol.com
Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

APRÓHIRDETÉSEK

Diafilmek nagy választékban kaphatók. Tel.: 200-80-16

Használt diavetítőt vennék. Tel.: 200-80-16

AMIGA KíNÁL

Commodore 64 - Amiga Gyorsszerviz és Kereskedelem. Számítógépek, floppyk, nyomtatók, monitorok, tápegységek olcsó, garanciális javítása, értékesítése.

C-64 turbókártyák, Amigás bővítések.Tel.: 418-8845, 06-30-9-510-510

Eladó CD32, 1 joy, 7 db játék. Tel.: 06-23-416-086

PC KíNÁL

Eladó: Tunnel B1, WipeOut, Nuclear Strike. Irányár: 4000 Ft/db. Tel.: 93/316-233 (4 órától)

Eredeti játékaimat eladom: KKND, Descent, Settlers, C&C95, C&C, C&C: Covert Operations. Érd.: Horváth Zoltán 9022 Győr, Szent István út 49. Tel.: (96) 328-612

Eladnám vagy elcserélném a Resident Evil és Balance of Power játékaimat. Ára: 5000Ft. Tel.: 76/494-134 Erdélyi László

EGYÉB KíNÁL

Eladó jó állapotban lévő, használt SNES, 2 joy, valamint 6 db játékprogram (pl.: Roadrunner, WWF Royal Rumble) 22000Ft. Tel.: 257-51-54 Papp Ádám

Eladó SNES, 1 joy, 5 db kazetta (Doom, FIFA 97, Judge Dredd, MK2, UMK3). Ár: 35.000Ft. Tel.: 407-52-05

Eladó az összes PC Guru 93/1-től 98/6-ig (CD melléklettel) 8000 Ft-ért. Csak egyben! Tel.: 88/422-171 Bakos Attila

Eladó SEGA MD2, 2 joy, 7 játék. Lehetőleg egyben. Irányár: 45.000Ft. Tel.: 06-69-322-612

Eladó PSX-re Duke Nukem 3D - 7000Ft, Red Alert 1 - 8000Ft, Alien Trilogy - 5000Ft, WipeOut - 5000Ft, demo CD 1000Ft. Érdeklődhetsz: 239-7167 (18 óra után)

APRÓHIRDETÉSI SZELVÉNY

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

HIRDETÉSI ÁRAINK:

Magánszemélyeknek: 20 szóig 500,- Ft (áfával) minden további szó 20,- Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szónak számít)
Közületeknek: 20 szóig 1000,- Ft (áfával) minden további szó 40,- Ft

GÉPTÍPUS: PC / C64 / AMIGA / EGYÉB

ROVAT: CSERE / KERES / KÍNÁL

OPCIÓK: VASTAG BETŰ (+50% FELÁR) / INVERZ (+50% FELÁR) / KERET (+50% FELÁR)

MEGRENDELŐ SZELVÉNY

ELŐFIZETÉS = BIZTONSÁG

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Konzol

negyed évre	1600,-
fél évre	3000,-
egy évre	5760,-

Megrendelem az 576 Konzol című lapot ______ példányban
Megrendelő neve: ______
Címe: ______
Irányítószám: ______
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Kbyte

negyed évre	1000,-
fél évre	1950,-
egy évre	3800,-

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot ______ példányban
Megrendelő neve: ______
Címe: ______
Irányítószám ______
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

576 KByte

COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

Az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló számok **999** Ft-ért,
az 1994-es évfolyamból meglévő számok pedig **1100** Ft-ért!

Legújabb akciónk:

Az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **1999** forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!
Az 1996-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **1999** forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!
Az 1997-es évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **2499** forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!
Ha rózsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk!
Az 1995-ös évfolyam (12 szám), 1996-os évfolyam (12 szám),1997-os évfolyam (12 szám) együtt rendkívül kedvező áron, **4999** forintért + **400 forint postaköltség** rendelhető!
A megjegyzés rovatba írd be:
"RÉGI SZÁMOK"!

90/2.	79,-	91/3.	79,-	92/5.	98,-	94/4.	168,-	95/1.	218,-	96/1.	318,-	97/1	318,-	98/1	318,-
90/3.	79,-	91/6.	79,-	92/9.	98,-	94/5.	168,-	95/2.	218,-	96/2.	318,-	97/2	318,-	98/2	318,-
90/4.	79,-	91/10.	98,-	92/10.	98,-	94/6.	168,-	95/3.	218,-	96/3.	318,-	97/3	318,-	98/3	318,-
90/5.	79,-			92/11.	98,-	94/7-8.	336,-	95/4.	218,-	96/4.	318,-	97/4	318,-	98/4	318,-
90/6.	79,-			92/12.	98,-	94/10.	218,-	95/5.	218,-	96/5.	318,-	97/5	318,-	98/5	318,-
90/7.	79,-					94/11.	218,-	95/6.	318,-	96/6.	318,-	97/6	318,-	98/6	318,-
						94/12.	218,-	95/7-8.	576,-	96/7-8.	576,-	97/7-8	576,-	98/7-8	576,-
								95/9.	318,-	96/9.	318,-	97/9	318,-	98/9	398,-
								95/10.	318,-	96/10.	318,-	97/10	318,-	98/10	398,-
								95/11.	318,-	96/11.	318,-	97/11	318,-	98/11	398,-
								95/12.	318,-	96/12.	318,-	97/12	318,-		

Darabonkénti rendelés esetén eredeti áron (+ postaköltség!) rendelhetők az 576 KByte nyolc évfolyamából az alábbi példányok.



576 KBYTE SHOP

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!
1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.
TEL.: 35-90-576





576 KByte a Mammutban is!

Budapest, II.kerület, Széna tér
2. emelet, a Libri könyvesbolt mellett
TEL.: 345-80-76

576 KByte a Pólusban is!

Pólus Center, Center Court 237
TEL.: 419-4117 (A szökőkútnál)



